DRAGONFLIGHT WOW'U KURTARIR MI?

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

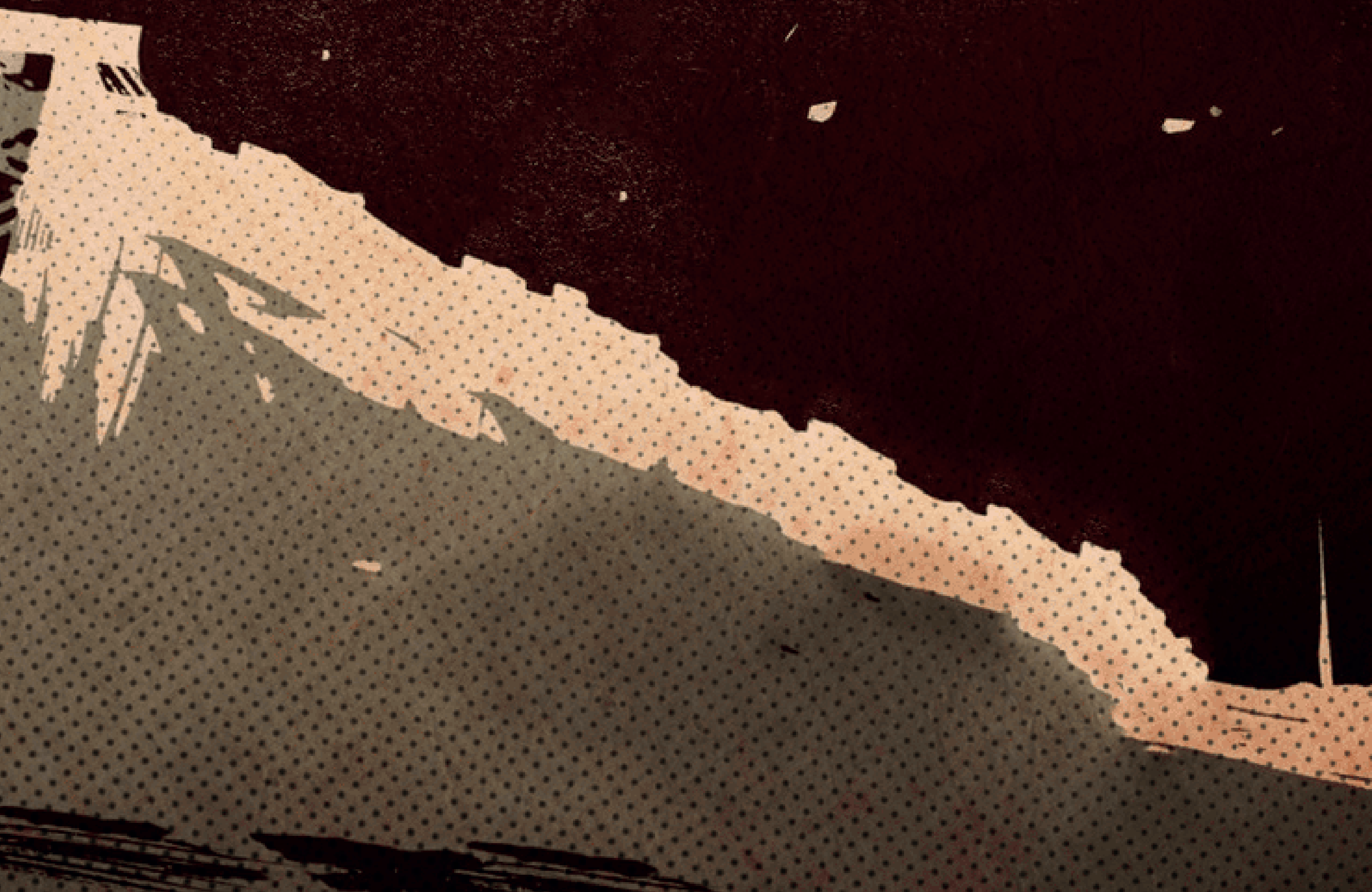
Mayıs 2022/05 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 175 • ISSN: 1307-8933



DUNE SPICE WARS

BAHARAT İSTEYEN?





İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

İNCELEMELER

ALT

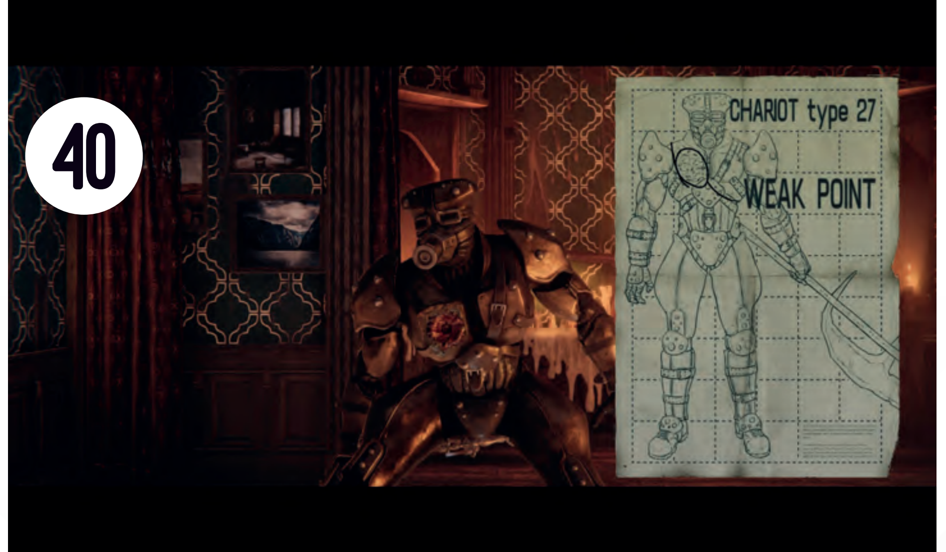
MEDDYA

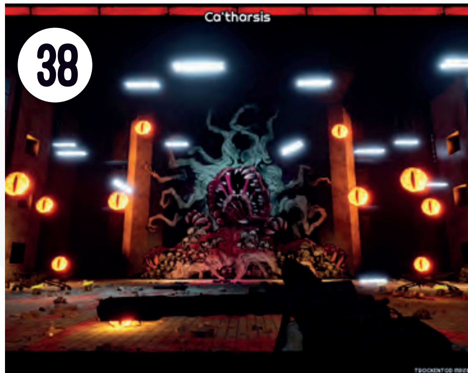
DATA

PİKSEL







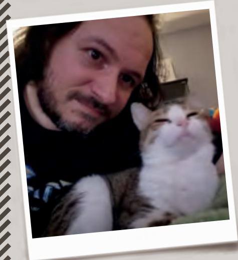








68
KAPAK



CAN ARABACI
can@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

Aynı anda hem yıllar süren hem de bir çırpıda geçip gidiveren bir ayı daha devirdik. Bu ay benim için geçen Editörden yazısında da bahsettiğim sebepten ötürü yine zorlu bir ay oldu; aynı zamanda şubat ayında nedense üzerimize oyun yağdırmaya karar veren firmaların bir anda sessizliğe gömülmesiyle “Dergiye ne inceleyeceğiz yahu?” paniğinin de yükselmesine sebebiyet verdi. İncelemeleri bir şekilde hallettik. Ne zamandır aklımda olan “Gelişip değişen ve güncel kalan oyunlara daha sık geri dönmeli belki de” fikrini uygulamaya koyduk biraz biraz. Eğer hoşunuza giderse bunu daha sık ve hatta düzenli olarak yapabiliriz; o yüzden olumlu ya da olumsuz fikirlerinizi bizden esirgemeyin. (Bu ay Selam’da ne güzel mektup bolluğu vardı, bize daha sık böyle yazsanıza. Fikirleriniz bizim için kıymetli)

Eee hadi incelemeleri böyle böyle hallettik. Peki ya kapak ne olacaktı? Serpil, Eser ve ben bu konu üzerine uzun uzun kafa patlatıp da tatmin edici bir sonuca bir türlü varamazken benim aklıma “dann” diye Dune düşüverdi bir anda. Hazır filmi de gözleri tekrar Frank Herbert’in meşhur eserine çekmişken ve Dune: Spice Wars da Erken Erişim’e çıkıyorken kallavi bir Dune yazısına giriştik. Engin (her ne kadar kendisi inkâr etse de) muazzam bir iş çıkartarak elini kumların arasına daldırdı ve bize 18 sayfalık bir destanı çıkartıverdi. Umarım siz de okurken keyif alırsınız.

Bunun dışında havalar ısınıyor, hayatlar yavaş yavaş normale dönüyor… ve tabii yeni oyun duyuruları ufukta gözüküyor. E3 bu sene ne fiziksel ne de dijital olarak gerçekleşmeyecek olsa da ondan doğan boşluk irili ufaklı tonla fuar ve etkinlikle çoktan doldu bile. Bakarsınız bu gidişle önümüzdeki aya ne yazacağız derdi bile çekmeyiz belki…

email, twitter, discord facebook, youtube

Selam! OGZ

MİSAFİR EDİTÖR:

BURCU ARABACI



Gülhis Canpolat

Selam'a yazdığım totemlerin tuttuğunu fark ettiğim bir aya merhaba?! D&D batağına geri düştüm dostlar. Biriniz el atsın, çıkarın beni buradan. Abi bir set zar alırsın ve bu iş biter. Yani bitmeli. İçinde tavuk, civcivler ve yumurta olan zar siparişi verdim az önce. Çabuk gelse de kullansam hemen ehe civcivcivciv…



Herkese Selam! İlk kez konuk oluyorum buraya, biraz heyecan var. Beni tanıyan yoktur diyordum ama çalıştığım yerden sorular bile gelmiş! Sevindim doğrusu. Gülhis'le aynı sayfada da buluştuğumuza göre Selam'ı hallettikten sonra OGZ'nin kedilerini bir araya toplayıp dergiyi ele geçirebiliriz diye düşünüyorum. Goyun yok bundan sonra, pofidik beyaz bir kedi koyacağız onun yerine. Gedi.





Misafirin önerisi

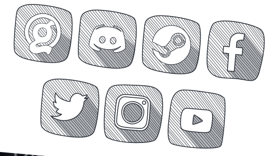




→ Numenera!

Dünyamızın bir milyar yıl sonrasını anlatan "Dokuzuncu Dünya" evreninde geçen, o milyon yıl zarfında gelip geçmiş uygarlıkların teknolojilerini "Aha süper büyülü bişiyler buldum" diye bir şeylere benzete benzete kullandığımız, keşif ve gizem çözmeye dayalı bir masaüstü sistemi. Kuralların basitliği, oyun evreninin her yöne çekilebilecek esnekliği acayip hoşuma gidiyor, Keşke daha çok oynansa! İlginizi çektiyse bu sistemi ve dünyayı kullanan Torment: Tides of Numenera'yı da tavsiye ederim.

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, Discord kanalımız da emrinize amade. Gelin!



Apartman Boşluğundaki Kedinin Dört Yavrusu Oldu <3

Burak Türe



Selam OGZ, selam Gülhis ve Burcu,

Mayıs ayı için geç kalmış olabilirim ama "Here we are". Geçen ay hem partide tek başımaydım hem de mail'deki hiçbir hataya dokunmadan koymuşsunuz, utandım. Elimde kırmızı plastik punch bardağı köşede tek başıma öylece dikildim olmadı. Tek başıma değildim aslında tabii, sizlerle lafladık.

Fırsat köşesinin meyve / sebze versiyonları olması gerekliliğine katılıyorum. Artık bir şey ararken internette satıcısına değil de cimri, enucuz, senilanetölücüseni.com gibi sitelere girip bakıyorsak, gereklilikten bakıyoruz demektir.

Gülhis: BURAK SELAM BAŞLIKTAKİ KONUYA NE ZAMAN- Yani şey, hoş geldin yeniden. O hataları ayıklama işi benim işim ama geçen ay Selam'ı nasıl hazırladım ne sen sor ne ben söyleyeyim. Ayrıca şu senilanetölücüseni.com üstüne bir konuşalım ya… (Saat elbette geç ve ben elbette hazırlıksız yakalandım. Yarıldım.)

Burcu: Merhaba Burak, belki bilmiyorsun ama biz bu köşeye çıkabilmek için kedi fotoğraflarıyla rüşvet veriyoruz Gülhis'e. Sen sanırım arada kaynamışsın, lütfen birikmiş kedi fotoğrafı borcunu faiziyle birlikte selam@oyungezer.com.tr adresine en yakın zamanda gönder. Senilanetölücüseni.com'un domain ismini bir şekilde çok ucuza getirip almak lazım. Yok mu kampanya falan?

Neler oynadın diye sormuşsunuz, hatırladığım kadarıyla beni en çok yükseltenleri sayayım:

Sekiro ve Jedi Fallen Order, oldukça kaliteli yapımlardı. Hele Sekiro'yu belki Souls oyunlarından daha çok sevmiş olabilirim emin değilim. Kılıcın sanatını çözdüğünüzde ya da falanca boss "click" ettiğinde gerçekten "Ben bir şeyim ya" diye hissettiren bir oyundu. Zor ama adil demek istiyorum. Yine de şu kamerayı çözün artık. Ölümlerimin yarısı kamera duvara sıkışıp saç derimi izlettiğinden gerçekleşti.

Jedi Fallen Order da her şeyiyle başarılı olması bir tarafa, ses dizaynı ve müzikleriyle öne çıktı benim için. Genelde en AAA oyunun bile dikkat etmediği bir husus ama önemini gerçekten hissettiriyor. Kimse kimsenin üzerine konuşmuyor, her diyaloğu duyabiliyorum; birinin sözü kesildiğinde "Diyeceğini unutma döneceğim sana ben" diyorsunuz ve hakikaten dönünce eleman oradan devam ediyor ya da baştan alıyor. Müzikleri de klasik Star Wars müzikleri işte diyeceksiniz belki ama ilk defa farklı, çok öne çıkmayan müziklerin, sahnelere gayet yakışacak bir şekilde bir SW oyununda kullanıldığını gördüm. Finali de kitaplardaki karakter tasvirlerinin ilk defa gerçekten hakkının verildiğini gördüğüm sahneler içeriyordu.

Bunlar dışında Syphon Filter, orijinal Resident Evil 1-2, Mankind'a kadar olan Deus Ex oyunlarını oynadım ve şu an da Beneath a Steel Sky oynuyorum. Retro sevecen bir aydı. Daha çok var, hepsi de tek bir ayda oynanmadı ama gerçekten cılkını çıkarmış olabilirim. Ve bütün bunları da Dragon Age Inquisition'a ara verdikten sonra oynamam manidar. 100 saat oynadığım oyun yordu beni, tamam şu da bitsin döneceğim diye diye aylar oldu.

Gülhis: Burak gerçekten hepimizin yerine oynamışsın tebrik ediyorum, kutluyorum, plaketini Kavanozda Bebek Taşıyan Adam Ldt. iletecek bir ara. Sekiro'ya ben hiç bulaşmadım; çok zor, Souls serisinden de zor dediler. Ama bu kamera olayı Souls'cuların kanayan yarası olmaya devam ediyor demek ki. DS oyunlarında da öyleydi, asıl boss kamera. :D

Jedi Fallen Order'da bahsettiğin de tam bir erişilebilirlik özelliği aslında. Hatta bence diyalogları yeniden oynatabilme ya da yazılı görebilme özelliği de olmalı. İnsanlık hali sonuçta; kaçıyor, duyulmuyor, üst üste biniyor.

Ayrıca Inquisition'a nasıl ara verirsin ya?! Sen bir geri dön bak oyun Hinterlands'den ibaret değil. Daha bunun Storm Coast'u var, ejderhası var… Evet, öyleymiş gibi geliyor ama vallahi değil bak bir geri dön…

Burcu: Inqusition gerçekten bitmiyor ya, ben de bırakma noktasına gelince bütün yan görevleri bırakıp ana göreve bam bam diye girerek ancak bitirebilmiştim. Açık dünya yapalım bol görev olsun derken de suyunu çıkarmamak lazım bir yandan. Mesela Witcher 3 bunu güzel dengelemişti diye düşünüyorum.

Burcu eski macera oyunlarına ne oldu diye sormuş. Günümüzde pixel olanları Wadjet Eye ve benzerleri yaşatıyor. Adventure Game Studio ile harika işler çıkarılabiliyor gerçekten. Daha modern





olanlardan Syberia 4 The World Before'u heyecanla bekliyorum. Steam'in demo festivali sayesinde Lost in Play gibi sevecen şeylerle tanışma fırsatı buldum. Eser'e tavsiyesi için teşekkürler. Bir şekilde ya yaşıyorlar ya da Dreamfall serisi gibi kendi ayaklarına sıkıyorlar. Bu türdeki tavsiyelerinizi duymak isterim.

Beneath a Steel Sky zor bu arada ya. Tam bir şeyi çözdüm diyorum, o havalandırma kapağını açıyor adam şimdi giriyoruz oraya diyorum "Kapakta delik açtım tamam" diyor adam. YAV NE DELİĞİ FARE MİYİZ BİZ AÇSANA KAPAĞI diye iç çığlığımla cevap veriyorum. 2 saatte bir "Bir şeyi atladık demek ki, haydi piksel avı!" dedirtiyor. Güzeller ama yine de kıyamam. <3 (Oyunu bitirdim, harikaydı. Zordu ama, adam envanterinde hiç kullanmadığı, "Duvar sıva artığı," gibi eşyalarla gezdi oyun boyunca. Bu nereye gidiyor diye her yerde kullanıyordum.)

Gülhis: Macera oyunu deyince aklıma hep klasiklerin geldiğini fark edip bir utanç sessizliğine bürünüyorum. Harbiden, öyle çıkanları iş icabı takip ediyoruz ama ben hiç vakit yaratıp da oynamamışım. Bir de macera severiz diye geziniyoruz peeh….

Burcu: Hiç sorma, Dreamfall konusunda dertliyim zaten. Biz April Ryan beklerken ilk oyuna dair neredeyse hiçbir şeyi açıklamadan kestirip attılar hikâyeyi. Kickstarter'dayken aldığım tişörtlerimi göndermeyip üstüne yatmaları da cabası, ağızlarıyla kuş tutsalar benden bir kuruş daha alamazlar bu saatten sonra. Point and Click adventure olarak sanırım en son Thimbleweed Park'ı oynadım, onu tavsiye edebilirim. Onun haricinde Adventure türüyle çok alakası olmasa da bana Indiana Jones filmleri tadını verdiği için Strange Brigade çok hoşuma gitmişti. Co-op olarak oynaması da bayağı eğlenceli, hızlı bir shooter.

Külliyat yazısının girişi hayatımda gördüğüm Square Enix'i en iyi ifade eden paragraf olmuş. Firmayı ana akım Final Fantasy'ler dışında takip etmeyen arkadaşlarım "Ya Square'e niye sallıyorsun?" diye soruyor. Adamlar uslu durmuyor ki, güzel elmaları poşete koyarken arada bir iki ezik çürüğü de çaktırmadan koyan pazarcı gibiler.

Gülhis: Aha şimdi satılma haberlerinden sonra yüzümüz bir tık güler bekli. Crystal Dynamics, Eidos-Montréal ve Square Enix Montréal'i saldılar, Batı'dan ayaklarını çektiler. Şimdi bu stüdyoların elindeki IP'lerden ne gelecek diye bekleme vakti. Herkesler Sleeping Dogs istiyor, cümleten efenim. İnşallah. *(Legacy of Kain Remake'i yanlış yazmışsın Gülhis -Can)*

Burcu: Arkadaşların ana akım Final Fantasy oyunları içine Kingdom Hearts'ları da dahil ediyor mu peki şimdi, ona göre yorum yapacağım. Geyik bir yana, CD Projekt Red ve RedThreadGames fiyaskolarından sonra herhangi bir firmaya güvenim kalmadı artık oyun dünyasında zaten. *(Larian? -Can)* Ya da içinde "Red" geçen firmalarda bir sıkıntı var, bilemiyorum...

Mail'e ekleyeceğim diye birkaç not almışım, hiç bağlamakla uğraşmayacağım:

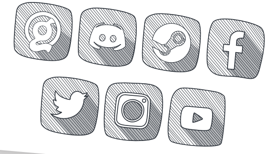
*From oyunlarının her sefer aynı mekaniklerle gelmesinin, Ubisoft oyunlarının formülleri kadar baymamasının sebebi, onlardan daha atmosfer sahibi dünyalar yaratmaları da olabilir. Onlar kadar sık aralıklarla çıkmamaları da olabilir, bir sürü şeyin kombinasyonu da. Diğer yandan Souls oyunlarının formüllerinden yorulduğum anda oynadığım Sekiro'yu belki Souls oyunlarından bile daha çok sevmiş olmam, bilinç altında bu formüllerin gerçekten de fazla kullanıldığı anlamına geliyor olabilir. Olabilir molabilir. Arada bir fabrika resetlemekte her zaman fayda var.

*Elden Ring'den sonra bizi (beni aslında ama ben kalite standardı olduğum için...) ancak açık dünya bir King's Field oyunu



→ Oyun yazarları "İşin mutfağına girdik" muhabbeti yapmayı çok seviyor ama acaba evin mutfağına da giriyorlar mı? Babish oyun olsun, film olsun geek geek şeylerden gördüğümüz yemekleri yapıyor. Ben birkaç tarifini denedim, sizin için de kolaylarından bir tane seçtim sevgili okurlar. Genshin Impact'in pati patatesleri. Patitis diyebilir miyiz? Bence diyebiliriz.

https://www.youtube.com/watch?v=r4HxT-cF98MU





keser bence.

Gülhis: Katılıyorum az buçuk, bence de şu yüzden: Soulslike oyunlar zaten mekanikleri üzerine kurulu. Yani bir hikâye peşinde koşmaca, rol yapmaca oyunun ana ögelerinden değil. Ayrıca bu mekanikler ve farklı karakter sınıfları insana yeterince strateji özgürlüğü veriyor. Ubican diyor ki efenim hem hikâye olsun ama çok da olmasın, aman mekanikleri iyice basitleştirelim… Yani iki silah arasında, iki güçlendirme arasında çok büyük fark olmayınca bayıyor doğal olarak. Üstelik bunu bir de hikâyeyi takip etmeye çalışırken düşününce…

Burcu: Souls oyunları hiç benlik değil, gerek aynı boss'u on beş kere dövmek olsun gerek depresif atmosferleri olsun. O açıdan bilemeyeceğim ama eğer baymıyorsa oynamaya devam gençler, "Neden seviyorsun bu oyunları, nedennn???" diyenlere açıklama yapmaya bile gerek yok.

Çok da bişey not almamışım. Bol hatalı bir mail'e hazır olun. Uykusuz, bilinçsiz, kapalı bulutlu bir aydı. Sizinki nasıl geçti duymak isterim.

Bu iki ay boyunca kayıplar yaşayan arkadaşlara baş sağlığı diliyorum. Üzerine söyleyecek bir şeyler bulmak için çok düşündüm, hiçbir şey bulamadım. Gidiyorlar ve biz eksik kalıyoruz. Hepsi bu kadar.

Kendinize iyi bakın, güzel bakın.

Gülhis: Sağolasın Burak. Geride kalanlara uzun ömür dilemekten başka bir şey gelmiyor insanın elinden. Ben de üç günde düzenledim maili, acaba ne yazdım? Nisan ayını bol bol güneşe çıkıp fotosentez yaparak geçirdim. Nitekim, ben bu satırları yazarken hava gene kapalı. Yazı mayıs ile getirelim artık. Havaların güneşli olması belki her şeyi düzeltmiyor ama biraz yaşadığımızı hissederiz belki.

Burcu: Nisan ayı zor bir aydı. Hayatımın en kötü zamanlarını yaşadım diyebilirim, uykusuzluk ise benim için bir hayat biçimi zaten artık. Ben de hiç söyleyecek bir şey bulamıyorum böyle zamanlarda, sadece içten bir sarılma ile ifade edebiliyorum kendimi. O da online olarak olmuyor. Sevdiklerinize sarılmayı unutmayın ve geçmişe sevgiyle, geleceğe ise umutla bakın diyerek FFXIV alıntısı ile bitiriyorum: ""For those we have lost; for those we can yet save."

Merhaba Gülhis ve misafir editör Burcu ve de sevgili Oyungezer tayfası!

Gökhan Metin

50 yaşın verdiği olgunluk ve Kasım 2007'den beri düzenli bir okuyucunuz olarak ve de samimiyetinize istinaden isimlerinizle selam vermek istedim. 2018 Şubat fuarında kızım Ezelbahar ile birlikte Oyungezer standını ziyaret etmiş, Serpil ve Ömer ile tanışmış ve Oyungezer'in birinci sayısını imzalatmıştık. Aradan geçen zamanda kızım üniversiteyi bitiriyor. Haziranda diplomasını alacak; biz ailecek İstanbul'dan taşındık ve kesinlikle çok memnunuz; araya pandemi girdi, dergi baskıdan dijitale geçti, vs… Aradan geçen yıllar içinde Oyungezer'in bende hep özel bir yeri oldu ve olmaya da devam edecek. Sizlere, hepinize çok teşekkür etmek istedim!

Önce Tuğbek'in başı sağ olsun, rahmet diliyorum. Serpil'in yazılarına da en kısa sürede kavuşuruz diyelim.

Gülhis: Gökhan selam! Selam'a hoş geldin! Böyle uzun soluklu okuyucuları, üstelik de çoluğu çocuğuyla gelenleri görünce çok seviniyorum. Benim çevremde hiç oyunlarla ilgili bir yetişkin yoktu ben büyürken, kızın çok şanslı. Ayrıca hayırlı olsun mezuniyeti şimdiden. Asıl biz teşekkür ederiz bunca senedir Oyungezer'i takip ettiğin için.

Burcu: Merhaba Gökhan ve Ezelbahar! Baba-kız oyuncu olmak harika bir his olsa gerek; ben de ileride oğlumla oyun oynayabilmeyi heyecanla bekliyorum. Oyun tavsiyelerinizi de beklerim Mezuniyet ve İstanbul'dan kaçış başarılarınızı da tebrik ederim! İstanbul keşmekeşinden uzaklaşmak insana iyi geliyor, trafikte kaybedilen zamanı oyuna gömmek de cabası. (İstanbul severler kızmasın, onlara da Switch tavsiye ediyorum)

Birkaç önerim ve sorum olacaktı.

1. Derginin bir sayısında dosya konusu olarak "Oyun puanlaması"na yer verilebilir mi? Bu konunun çok karmaşık ve zor olduğunu düşünüyorum. Oyun yazarının bir maç hakeminden farklı olarak bizzat oyuncu olması ama aynı amanda hakem gibi davranması işi zorlaştıran etmenlerden biri. Bir diğeri ise puanın aslında neredeyse tüm oyuncuları aynı potada eritip tüm farklılıkları silen bir öl-

çüt oluşturması. Bu arada, yanlış anlaşılmasın puanlamaya karşı değilim; sadece bu konunun irdelenmesini istiyorum.

Örneğin ben açık dünya oyunlarından (Witcher 3 hariç), zorluk düzeyi yüksek oyunlardan ve oyun içinde mikro ödemelerden hiç hoşlanmıyorum. Kendimi bildim bileli de atari zamanlarından bu yana oyun oynayan birisiyim. Soul serisi oyunları bir iki deneyip bana göre olmadıklarını anladım ve puanlarından ziyade türü, konusu, vb. unsurları benim daha çok ilgimi çekiyor.

Bir de puanlamalar ile ilgili yanıltıcı, cezalandırıcı tepkiler de olabiliyor. Sizlerin bildiği iki örnekten hareketle: Cyberpunk 2077 çıktığında PS4 için rezil bir oyundu; lakin son çıkan yamasıyla birlikte pek çok şeyi düzeltmişler ve akıcı bir oyun deneyimine dönüştürmeyi başarmışlar. Gran Turismo'da oyuncu aleyhine mikro ödeme sisteminden dolayı oyuncular tarafından yerden yere vurulurken oyun editörlerinden oldukça yüksek puan almıştı.

Çok uzattım, özetle oyunlarda puanlama ile ilgili bir dosya konusu olsa ve o sayıda editörler uymak zorunda oldukları kural ve kalıplara göre değil de kendi içlerinden gelen şekilde bir puanlama yapsa ortaya çok güzel bir çalışma çıkmış olurdu.

Gülhis: Gökhan inan biz de bu konuyu ara sıra masaya yatırıyoruz, bir alternatifini bulmaya çalışıyoruz ama üstüne bir dosya yapalım ya da yazalım açıklayalım ne hissediyoruz diye konuşmadık sanırım hiç. Puanlar biraz bizim de kanayan yaramız. Sonuçta bir oyunun teknik hataları olması ve insanın zevkine uymaması başka şeyler, yavan ve alelade olması başka… Sonra senin de dediğin gibi, teknik hatalar nispeten daha düzeltilebilir şeyler.

(Araya girme ihtiyacı hissettim, çünkü ben çok uzun süredir puan sisteminin aşırı arkaik kaldığını ve modern, yeni bir çözüme ihtiyaç duyulduğunu savunuyorum bu konuda. Ama işte bu sefer de "Ne onunla ne de onsuz" noktasına geliyoruz; çünkü günün sonunda çoğu okuyucu karneye baktığında verilmiş bir not görmek istiyor, OpenCritic ya da Metacritic gibi mecralar sizden yaptığınız değerlendirmenin puana indirgenmiş halini istiyor vs. Bu konuda değiştirmeyi şahsen çok istediğim şeyler var aslında ama zamanla olacak mı, olmayacak mı göreceğiz bakalım. Belki kafamızdakileri dediğin gibi bir dosyaya dökmek siz okurlarımızın da ne düşüneceğini anlamak güzel olabilir ama. Bu dediklerini kafamın bir köşesine not alıyorum hemen :) -Can)

Burcu: Zaten oyun puanlama konusunda tam bir standardizasyon olduğunu söyleyemeyiz ama genel olarak baktığımız bazı unsurlar oluyor. Teknik hatalar da bunun bir parçası bence. Oyunun problemli çıktı diye sonsuza kadar öyle kalmak zorunda olmadığına katılıyorum ancak firmaların da oyunları tık diye güncelleyebilme lüksünü bitmemiş oyunları oyuncuya kaktırmak için bir fırsat olarak kullanmaları da hoşuma gitmiyor. Sen oyun çıkacak diye işinden izin alıyorsun bakıyorsun ki oynanabilir halde değil. Puanlama tamamen kişisel olsa bu sefer de "Ben o firmayı çok seviyorum ya, al 100 puan" diyen olur, o da çok adil değil. Yani nereden tutsan elinde kalıyor standart puanlama sistemi.

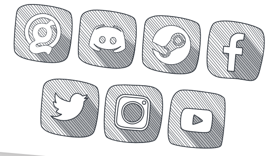
2. Kasım 2022 yaklaşıyor, Oyungezer 15 yılı devirmiş olacak. Maşallah! İleride daha uzun on yıllarca ömrü olmasını dilerim. Acaba bu önemli yıldönümü yaklaşıyorken Oyungezer'in tüm sayıları dijital bir arşiv ortamında verilebilir mi, buna yönelik hazırlıklar düşünülüyor mu? Çeşitli gerekçelerle olmaz, ya da olmayacaksa da canınız sağolsun! :)

Gülhis: 15 sene nasıl olabilir ya… [Varoluşsal kriz molası.] Bu konuda sanırım en büyük sıkıntı tüm sayıların fazlasıyla geniş bir depolama alanı gerektirmesi. Sanırım Magzter üzerinden hepsi okunabiliyor. İndirilebilir halde de parça parça geçmiş sayıları sunuyoruz aslında ama bunu yetkili merciler daha iyi bilir. (Can ve Serpil yani.)

(Gülhis'in dediği gibi aşılması gereken bazı sorunlar var bunu gerçekleştirebilmemiz için ama biz de bu konuda kendi aramızda konuşuyoruz diyeyim göz kırparak :) -Can)

Burcu: Yönetim göz kırpmış zaten, ama ufak bir ek olarak geçenlerde Oyungezer uygulamasının süper eski iPad Air'ımda bile çalıştığını gördüm ve bayağı memnun oldum. Ufacık yazılar bile rahat okunuyor üstelik; kullanırım ben bunu. Çünkü dergiyi şöyle kucağına koyup okuma hissini bilgisayar pek veremiyor bana.







3. Dilerim Ömer'in iş hayatı istediği gibi gidiyordur. Kendisine başarılar diliyorum.

Gülhis: Buradan Ömer'e selamlar! Ömer'e iletiyorum bu iyi dilekleri hep. :D

4. Bazı yabancı terimlere Türkçe karşılık bulma konusunda editörler ne düşünüyor? Mesela "Lore", "hype" ilk aklıma gelenler. Bu ve benzeri yabancı terimlere Türkçe karşılıklar bulmanın ve kullanmanın çok önemli olacağını düşüncesindeyim. Açık söylemek gerekirse bazı Türkçe karşılıklar bana ikna edici gelmeyince ben de kullanmıyorum.

Hemen bir örnek "Selfie" karşılığı "Özçekim". Türkçe karşılık bulmakla ilgili başka bir zorluk teknoloji, iletişim konusunda Türkçeleşen pek çok sözcüğün de aslında yabancı dilden geçmiş olması. E-mail yerine E-posta yazmak çok şey fark ettirmiyor maalesef.

Bunun dışında metinlerde illa yabancı sözcükler kullanılacaksa bunları ya italik ya da kesme, tırnak işareti ile belirtmek ve yabancılığını vurgulamak Türkçe kullanımı açısından önemli kanımca.

Gülhis: Dilde zorlama olmuyor maalesef. Yani bu kelimelerin İngilizce orijinalleri belirli bir kültür içinden çıkıveriyor, bir şekilde kullanıla kullanıla sözlüğe ekleniyor. Bizde ise oyunculuk henüz kendi kelimelerini üretmek için çok yeni, üstelik de yabancı-domine bir alan. Türkçe olarak ancak açıklayabiliyoruz; "lore" yerine oyunun hikâyesi, "hype" yerine büyük heyecan ya da o an ne uygun kaçacaksa… Ama yerine bir kelime uydurup da "Bundan sonra bunu kullanın" demek bana biraz oturgaçlı götürgeç kafası gibi geliyor.

Burcu: Teknolojik yeniliklerin çevirisi bir dert, oyun terimlerinin çevirisi apayrı bir dert. Bir tanesinde kendiliğinden gelişmediği için dile tam da oturmayan zorlama çeviriler çıkması derdi var, ötekisinde gayet nefis çevirilerin bile alışkanlıktan ötürü yerden yere vurulması... Yine de Türkçeleştirebildiğimiz her terimi Türkçe kullanmaya özen gösteriyoruz, hatta arada çevirmen arkadaşlara fikir de danışıyoruz. Yazılarda özellikle gözünüze takılan, şu çeviri bu kelimeye tam oturur aslında dediğiniz bir şey varsa gönderin gelsin.

5. Son olarak oyun tanıtımlarında ara başlıklarda basmakalıp göndermelerden, sözcük oyunlarından bir tek ben mi rahatsız oluyorum?

Yayın hayatınızda başarılar diliyorum, dilerim ileride uygun koşullar oluştuğunda matbu haliyle de Oyungezer'e kavuşabiliriz. Hepinize çok selamlar!

Gülhis: Ölürüm de kötü şakalardan vazgeçemem. Herkesin bir kötü alışkanlığı olmalı. Benimki de bu. Kâğıt fiyatlarını düşürme totemini başlatıyorum, herkes kaleye mum diksin.

Burcu: Tam da bu ay çok içime sinmeyen kelime oyunlu ara başlık atmışken bunu görmek :(ühüh. Başlık atmayınca da editör kızıyor. *(Keditör kızıyor, ben de elçiyim aslında. -Can)*

Tekrardan selamlar Oyungezer ailesi...

Enes Dağ

Uzun zamandır yazmıyordum umarım haliniz vaktiniz yerindedir. 2020'den beri hayatımdaki felaketler bitmek bilmediğinden mektup yazmayı bırakın dergiyi okumaya bile imkânım yoktu. (Bu yazı aşırı uzun olabilir Selam için, siz kafanıza göre kesin biçin, alınmaca gücenmece yok.)

Ömer abiye dergide en değer verdiğim yazar olarak Selam'ı bırakmasından mütevellit vedamızı edelim ilk önce. Hepinizi çok seviyorum tabii ki ama Ömer abi ve anime köşesi zor geçen küçüklüğümde bana ailevi problemlerimi unutmamda, ayda birkaç dakika da olsa hiçbir şeyi düşünmememde kilit rol oynamıştı. Umarım her şey gönlünüzce olur.

Gülhis: Enes hoş geldin! 2020'den beri kimin hayatı bir felaketler zincirine dönüşmedi ki? Bir zamanlar "normal" ne idiyse, o şeyin bir daha asla geri dönmeyeceğine eminim artık. Bir şekilde hayat devam ediyor.

Ömer'in amma kulağını çınlattık bu ay Selam'da. Elbette ileteceğim ona. Benim de bu şekilde hissettiğim dergi köşesi, ilginç bir şekilde "Oradaydım". Nedense yazarların oyunlarda başlarından geçenleri kendi ağızlarından anlatması hep oyun oynayan bir arkadaşımla konuşuyormuşum hissiyatı yaratırdı bende. Bir ara bir Oradaydım yazayım. *(Gülhis bunu yazarken benim kendisine ışık hızıyla bir Oradaydım kilitleyeceğimden habersizdi tabii... -Can)*

Burcu: Selamlar Enes, umarım bahsettiğin felaketler artık geride kalmıştır. Tekrar hoş geldin aramıza; daha sık yaz. Hem dertler paylaştıkça azalır. Yazarların içini döktüğü daha kişisel yazıları ben de çok seviyorum eskiden beri. Aslında hiç tanışmamış da olsak bir tanışıklık oluyor sanki. Mesela Gülhis'le de hiç yüz yüze tanışmadım ama başımın üstünde yeri var. Neden? Çünkü yazılarına çok gülüyorum, ayrıca kendisi bir kedi insanı.

Gülhis ablaya (ve kedilerine) hoş geldiniz diyelim ikinci olarak. Ben küçükkenki komşumuz ödümü koparan kedili teyze

Selam! OGZ

email, twitter, discord facebook, youtube



gibi tek başınıza 30 kedi bakmaya çalışmıyorsunuzdur umarım. O sevgi potansiyelini görüyorum çünkü yazılarınızdan :) Selam'ı sahipsiz bırakmadığınız için teşekkürler, umarım uzun süre görürüz sizi buralarda.

Gülhis: 30 yoktur yaa… Var mıdır? (Gergin anlar.) Ama olaya açıklık getireyim. Evde 3 tane kedim var; ikisi benim, biri babamın. Tabii kapının önüne koyduğumuz kaptan otlananları, müdavimleri sayarsak işler değişir. Orası gelen geçen hanı ama sağ olsunlar, burada konu komşu da mama ve su bırakıyor.

Şimdi ben oturup sevgi pıtırcıklığı yapmaya çok müsaitim o yüzden sorularıma geçelim çok vakit kaybetmeden.

1- Arkadaşımın sordurduğu soruyla başlayalım da hızlıca ki rahatlasın. Ultrakill diye bir oyunun müdavimi çocuk. Oyungezer'de incelemesini aramış ama bulamamış. Oyuna inceleme yaptınız mı? Yaptıysanız dergi sayısını söyler misiniz?

Gülhis: Eylül 2020 başı çıkmış, o zaman Ekim sayısına yetişmiştir diye baktım ama bizim listemize bile girmemiş. Ama sonra fark ettim ki Erken Erişim olarak çıkmış, hâlâ da öyle. Büyük ihtimalle ondan incelememişiz hiç. Bak şimdi ben de merak ettim neden iki sene Erken Erişim'de kalmış…

2- Sanırım aşağı yukarı 9 yıldan beri bilgisayar için para biriktiriyorum ve sonunda istediğim miktarı toplayıp hayalimdeki bilgisayarı aldım. (Gerçi paralarımı TL değil Dolar biriktirmem gerektiğini anlayana kadar paranın yarısını kur yedi ama neyse.) Bu zamana kadar oyun oynamak için PS4 kullanıyordum. Bana tavsiye edebileceğiniz Divinity: Original Sin 2 tarzı (3 kere bitirdim Playstation'da) bilgisayarda güzel gidecek izometrik RPG oyunları var mı? Planescape: Torment'tan sonra onları da yüklerim.

Gülhis: Bu ay sorular hep oynamadığım yerden geliyor. Fakat bir sabah programı edasında kimseyi derdini çözmeden göndermiyoruz. Sorup soruşturuyoruz, (Divinity oynamadığımız için atar gider yiyoruz), ve "Wasteland 3 oynasın allah allah," diye bir cevap alıyoruz. Anlamadığımız için soruyoruz, "1 ve 2'yi oynamasın mı?" diye; kötü kötü bakıyorlar.

Burcu: Ooo çalıştığım yerden geldi. İzometrik RYO benden sorulur. Divinity: Original Sin'in kendisi de çok iyidir bu arada, öyle çok eski kalmış bir oyun değil eğer oynamadıysan ona bir şans verebilirsin. Baldur's Gate 3'ü de aynı firma yapıyor ama henüz Erken Erişim'de. Torment'e kadar geldiysen Baldur's Gate II (aslında 1 de var ama 2 ayrı güzel), daha yakın tarihli olanlardan Pillars of Eternity, Tyranny, Torment: Tides of Numenera hepsi nefis oyunlar.

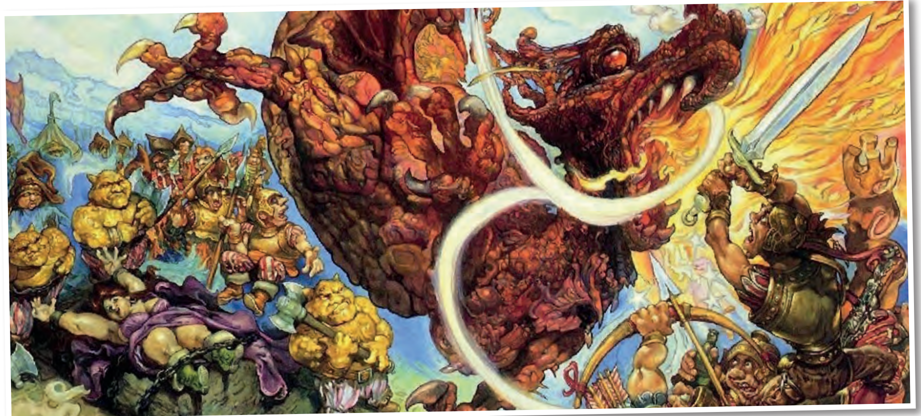
3: Burcu ablanın biraz kim olduğunu araştırınca kendisinin sıkı bir Witcher Saga hayranı olduğunu öğrendim. Ben de kitap serisini, 3 oyunu, Thronebreaker'ı ve dizinin ilk sezonunu bitirdim. (Dizinin ehvenişer hikayesi dışındaki hiçbir yerini azıcık bile beğenmediğimi belli etmek isterim.) Geralt'ın hikâyesini takıntı yapmış durumdayım ve başka fantastik roman serilerinden zevk alamıyorum. (Can abinin önerdiği Mistborn güzeldi ama gene de yerini dolduramadı).

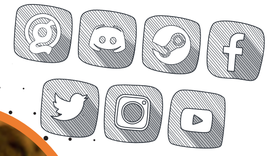
Bunun nedeni ise Witcher roman serisinin en güzel yanı diğer fantezi edebiyatı ürünleri gibi devasa bir evren kurma derdinde değil. Haneler yok, çok büyük politik savaşlar yok; olduklarındaysa da kesinlikle ana odak gibi hissettirmiyorlar. Bütün hikâyeye "Rivialı Geralt ve Ciri'nin destanı" diye özetlenebilir aslında çünkü hikâye tamamen karakter odaklı.

Bu şekilde tercihen gelecekte değil de geçmişte geçen karakter odaklı fantastik roman öneriniz var mı? Çünkü kitapları bir kere daha bitirirsem arkadaşlarım aklımı kaçırdığımı düşünmeye başlayacaklar.

Gülhis: Mistborn'u beğendiysen bence Brandon Sanderson'un diğer kitaplarına da gözat kesinlikle. Konusu hoşuna gideni hiç düşünme, al. Çünkü adamın oturmuş bir tarzı var. Bolca da yazıyor; hatta serilerini bitiremeyen yazarların enerjilerini emiyor da yazıyor bence. Ben bir de Ejderha Mızrağı Destanı serisinden çok okudum böyle, onun da zibilyar tane kitabı var. En baştan başlayayım hepsini okuyayım gibi düşünme ama bunu çünkü 200 civarında kitaptan bahsediyorum. Gir ortadan bir yerlerden, macera olsun.

Burcu: Diziyi ben de sevemedim, son senelerde yayın platformları sağolsunlar pek çok sevdiğim yapımı katletmeyi başardılar. Game of Thrones'dan soğudum, Witcher'ın 2.sezonunu izlemedim bile, Wheel of Time önce umut verip sonra yerin dibine batırdı... Brandon Sanderson çok sevdiğim yazarlardandır ama sen söyleyince fark ettim ki pek çok kitabı dünyayı kurtarmak üzerine. Daha kişisel hikâye denilince aklıma Terry Pratchett'in "The Watch"





serisi geldi. Fantastik dünyada geçen bir polisiye, ilk kitabının adı "Muhafızlar, Muhafızlar!". Onun haricinde Raymond E.Feist'in Gediksavaşları efsanesi ve artık elfli ejderhalı hikayelerden biraz bunalmış olsam da Unutulmuş Diyarlar kitapları genellikle daha ufak çaplı ve kişisel oluyor. Kara Elf üçlemesi, Danışmanlar ve Krallar, Şarkılar ve Kılıçlar serileri eskilerden aklımda kalanlar.

Sorularım bu kadar. Gülhis ablanın Blizzard/Activision dava dosyasını çok beğendiğimi de belirteyim. Oyun sektöründeki kadın ayrımcılığı işinin 1-2 Geek'in çalışan arkadaşlarına söyledikleri yersiz şakalardan oluştuğunu zannediyordum ama bu kadar büyük bir firmada bile ne kadar derinlere inmiş bir problem olduğunu görmüş olduk. Sanırım artık oyuncular olarak firmaları arkadaşımız olarak görmeyi bırakıp sevgiden önce onlardan işlerini profesyonelce yapmalarını talep etmeliyiz. Ve bu arada siz neden az mektup geliyor diye üzülmeyin lütfen. Oyungezer ahalisinin başından musibet eksik olmaz size hapisten bile mektup yazan adam tanıyorum ben. Bu dergi bazılarımız için cidden çok değerli.

Kendinize çok iyi bakın.

Gülhis: Vallahi o dosyanın bu kadar ses getirmesine çok seviniyorum. Bu şirketler de "Ona ses çıkarma, bunu halının altına süpür" kafasıyla bu hale geliyorlar. Bir yapan başına bir şey gelmeyince on yapıyor. Bu her iş kolunda, her sektörde böyle. Bazı şeylerin değişmesi de ancak farkındalıkla başlıyor.

Bu ay mektup konusunda bol bir ay oldu, darısı öbür ayların başına. Biz hep buradayız. Kedilerle buradayız, çıldırtan platform oyunlarıyla buradayız, 3 sene geç izlediğimiz diziler ve komik videolarla buradayız.

Burcu: Maalesef sırf oyun sektörüyle de kalmayan genele yayılmış bir durum söz konusu, keşke sadece münasebetsiz şakalardan ibaret olsaydı. Oyun sektörünün bir kötü yanı bence çalışanlarının spesifik bir konuda özelleşmiş oldukları için gidecek fazla bir yerlerinin olmaması ve durumdan rahatsız olanların sektörden aforoz edilmekten korkarak başlarını öne eğmek zorunda kalmaları. "Firmaları arkadaşımız olarak görmeyi bırakıp sevgiden önce onlardan işlerini profesyonelce yapmalarını talep etmeliyiz" sözüne kesinlikle katılıyorum, keşke bütün oyuncular bunu yapabilse.

GELECEK AYIN MİSAFİRİ

İPEK ATAM

"LOOK! A THREE HEADED MONKEY!" DİYE DİYE GEZİYORUM BU ARA. RETURN TO MONKEY ISLAND DUYURUSU, "OYUN DÜNYASINA DAİR İSTEYEBİLECEĞİN EN BÜYÜK ŞEY NE OLURDU" SORUSUNA CEVAP NİTELİĞİNDEYDİ ÇÜNKÜ. ÇOK HEYECANLIYIM DOSTLAR!

Yeniden coşan Guybrush Threepwood dövmesi yaptırma hevesim:



Mayıs ayında kombi açmayı kendime yediremediğim için bu ara battaniyeye sarınma seviyem:



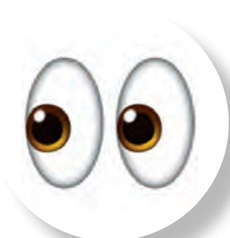
Aylardır bitirebildiğim oyun sayısı:



HER ŞEY BİR DURABİLİR Mİ? BİR ŞEY DENEYECEĞİM!
oyun oynamaya kaçar
Yahu hani benim işim oyun oynamaktı, ben neden oyun oynamaya vakit bulamıyorum?! Hâlâ Hades oynayacağım! Ya vallahi lanet gibi üstüme yapıştı aaa...

→ **@OYUNGEZER:** MULTIVERSE'TE İSTEDİĞİN YERE PORTAL AÇABİLSEN... [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

Bi arkadaşa bakıp çıkarım
@aygengoris



Şey. Kedi maması deposu. İki git-gel yapsak...
@gulhiscanpolat



Sahipsiz kalmış bir evrendeki Nia'yı tekrar sahiplenirdim hemen.
@caarabaci





Bu aralar iyi sinemaya gidiyorum ama! Fırsatınız varsa The Northman'e kesinlikle sinemada gidin; minnak bir ekranda izlesem bu kadar hoşuma gitmezdi bu film. Orası kesin. Bir de Everything Everywhere All at Once çok övüldü. Onu da göreceğim yakında. Valla oyun oynayamamışım ama iyi sinemaya gitmişim.

NİSAN

Oyungezer

PORTAL

 İLK BAKIŞ: WARCRAFT: ARCLIGHT RUMBLE / İLK BAKIŞ: WORLD OF WARCRAFT DRAGONFLIGHT / İLK BAKIŞ: MAX PAYNE 1-2 REMAKE

 BU AY NE OLDU? / BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY

OYNADIK

WARCRAFT: ARCLIGHT RUMBLE

İYİ GÜZEL DE WARCRAFT'IN KENDİ STİLİ VARDI ZATEN?

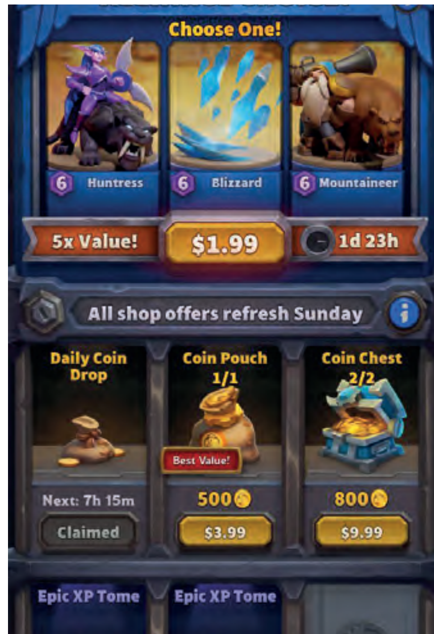
CAN ARABACI

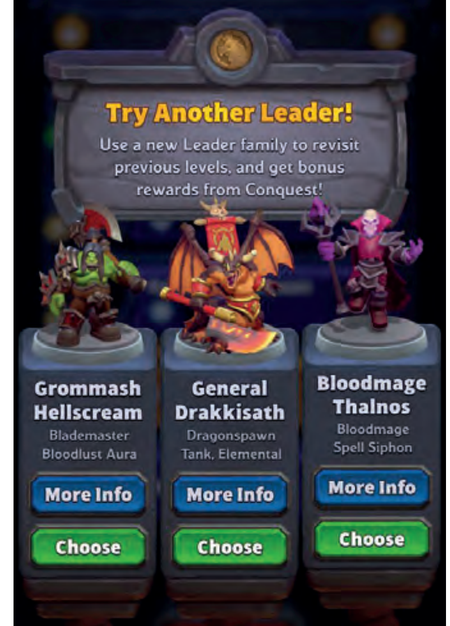
Bakın, Blizzard'ın mobil oyun yapmasına karşı değilim. Hatta Diablo Immortal söz konusu olunca milletin "Ehi ehi, telefonunuz yok muuuu?" şakasına saplanıp oyunun asıl potansiyelini göremiyor olmasına üzüldüğümü bile söyleyebilirim; zira söz konusu oyun birçok açıdan Diablo III'ü bile cebinden çıkartacak bir dolulukta mobil olmasına rağmen. (Sahi şu şakayı da artık salsak mı? Oyun PC'ye de geliyorken hazır) Warcraft alanında ne gibi bir mobil projeyle karşımıza çıkacaklarını merak ediyordum doğrusu. O yüzden Blizzard'ın yeni mobil projesini bizzat test etme ve hatta yapımcılarla kısa bir sohbet gerçekleştirme fırsatını geri çeviremezdim. Çevirmedim de zaten, o yüzden size direkt ilk elden izlenimlerimi aktaracağım bu sayfalarda.

Şimdi eğri oturup doğru konuşalım. *Warcraft: Arclight Rumble*'ın "tarzının" çok büyük hayranı olduğumu söyleyemeyeceğim. Warcraft'ın kendine has bir tarzı var zaten -ki onun bile zaman zaman çok karikatürize kaçtığını düşünen bir insan olarak "Ee, o zaman Clash of Clans tarzını iyice kucaklamasak mı?" kararı pek hoşuma gitmedi. Oyunu oynarken şöyle arada durup da ekrandaki sanat stiline baktığımda Warcraft değil de "Warcraft'ın çakmasını" oynuyormuşum hissiyatı yarattı bu bende. Yine de bu tabii ki kişisel bir tercih; aranızda bu tarzı daha sevimli ya da güzel bulanlar da olacaktır mutlaka. Ha, karakterleri mini-figür tarzında yapmaları aslında hoş diyebilirim ama sanırım rakiplerine doğru şöyle bir bakınacak olursak o şekilde yapmayanı dövüyor olmaları yüksek ihtimal; o yüzden çok da sürpriz diyemeyiz ona da.

Bende bıraktığı ilk intiba görsel anlamda çok çekici olmasa da Arclight Rumble oynaması keyifli bir oyun. Öyle çok uzun uzadıya, ömrünüzü vererek oynayacağınız bir oyun değil ama boşta 3-4 dakikanız varsa hızlı bir maç atıp o boşluğunuzu doldurabilecek tarzda daha çok. Hatta kaptırıp oynarken ilerleyen seviyelerde daha zorlaşan bölümler çıktığında art arda deneyip en efektif dizilim ve







Seni seçemedim Maievmon…

Blizzard'ın "Incubation" adını verdiği ekiple bütün markaların kapsayan birçok farklı mobil proje üzerinde çalıştığını yıllardır biliyoruz zaten. Şimdiye kadar bir tek Diablo Immortal görücüye çıkmıştı, Warcraft tarafındaysa bir süredir iki söylenti öne çıkıyordu: Birisi Pokémon GO benzeri, diğeriyse Clash of Clans tadında iki mobil oyun. Şahsen Blizzard'dan yeni mobil oyunlarının duyurusuyla ilgili gizemli bir mail aldığımda bunun Pokémon GO benzeri olan oyun için olacağını düşündüm ancak ne var ki geçtiğimiz günlerde bazı güvenilir kaynaklardan (tamam, Twitter kullanan herkes bunun Jason Schreier olduğunu anlamıştır) gelen bilgiye göre bu senenin başlarında iptal edilmiş bu proje. Pokémon dışındaki markaların bu alanda nasıl çuvalladığı düşünülürse çok da üzülmedim bu habere ama öte yandan da düzgün yapılsa güzel de olabilirdi sanki…

taktiği bulmaya çalışırken buluyorsunuz bazen kendinizi. Sardı mı sarabiliyor yani.

Ama durun, daha oyunun nasıl oynandığını anlatmadım; önce onu bir aradan çıkartmak lazım asıl. Ekranın altında her birkaç saniyede bir artan bir altın haznemiz var; biriktirdiğimiz altınları kullanarak elimizdeki birimleri sahaya sürüyor ve rakip liderin sağlığını 0'a indirmeye çalışıyoruz. O da bize aynısını yapmaya çalışıyor tabii bir yandan. 3-3,5 dakikalık bir maçın ardından iki taraf henüz yenişememişse bu sefer altın kazanma hızımız iki katına çıkıyor ve bir geri sayım başlıyor. O arada rakip lideri indirdiniz indirdiniz; olmadı yenişemezseniz berabere kalıyorsunuz -ki o da bir nevi yenilgi sayılıyor. Temel mantığı basitçe bu ama tabii yüzeydeki bu oynanışı kazıdığınızda altında gömülü katmanlara ulaşmaya başlıyorsunuz.

Her harita da birbirinden farklı tabii bir yandan. Bazen iki, bazen üç koridordan ilerleyebiliyorsunuz. Yol üzerinde ele geçirip daha yakından birim basabildiğiniz karakollar oluyor. Ya da altın madenlerine koboldunuzu gönderirseniz ulaştığında



sizin için ekstra altın çıkartıyor. Gayet basit ve temel başlayan bu haritalar bir yerden sonra iyice bulmacaya dönüyor. Mesela bir bölümde Banshee liderle kapışıyorsunuz ama en güçlü birimlerinizi basıp önden yollarsanız onları kendi tarafına çekerek size geri servis ediyor. Ya da tek bir noktaya çok fazla birimle yığılırsanız boss oraya bir büyü ya da zehir bıraktığında ordunuzun eriyip gidişini çaresiz gözlerle izlemek durumunda kalıyorsunuz. Genel olarak bu anlamda güzel bir çeşitlilik gözlemledim Arclight Rumble'da. Günlük görevleri yapmaya kalkarsanız genelde halihazırda yapmış olduğunuz haritaları tekrar tekrar yapmak durumunda kalıyorsunuz; ama onun dışında güzel.

Ee orduya bir de lider lazım…

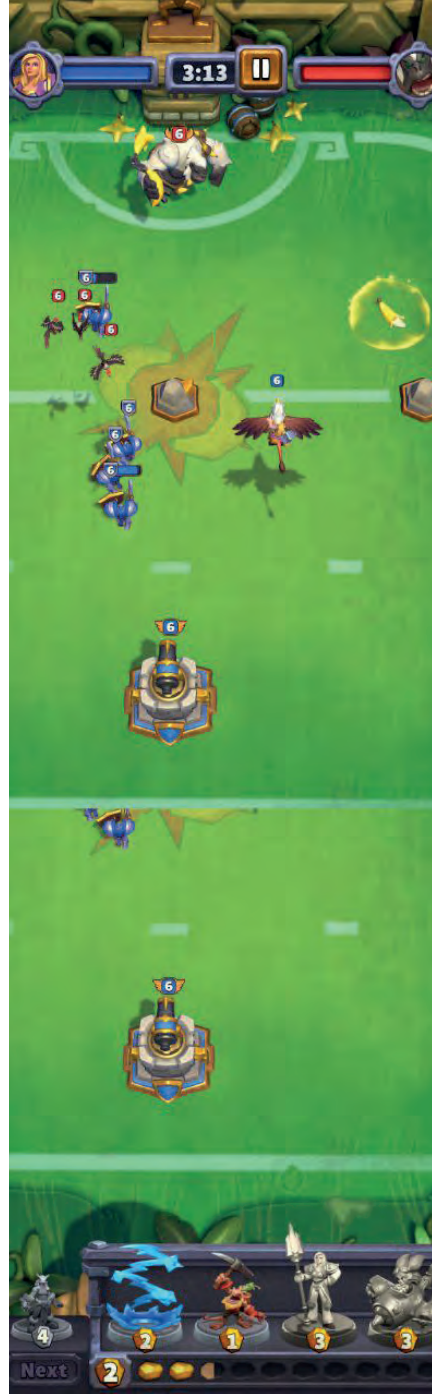
Az önce liderlerden bahsetmiştim. Bunlar Warcraft külliyatından tanıdığımız isimler. Benim denk geldiklerim arasında Jaina, Baron Rivendare, Maiev, Tirion, Grommash, General Drakkisath gibi çeşitli isimler vardı. Bu liderlerin her biri aynı zamanda sahaya sürdüğünüz bir birim de aynı zamanda ve her birinin

farklı bir işlevi var. Mesela Jaina sahadayken yaptığınız büyülerin etkisi daha iyi oluyor, Tirion yakındaki dost üniteleri iyileştiriyor vs. Dahası, siz bu birimleri kullandıkça tecrübe kazanıp seviye atlıyorlar ve normal birimler düz bir şekilde can ve hasar artışı yaşarken, lider birimler belli özelliklerini daha da güçlendirme şansı yakalıyor. Bir de ordu "aileleri" var, liderler ve birbirleriyle olan etkileşimler bu ailelerden doğrudan etkileniyor ama isterseniz farklı ordu ailelerini bir araya da getirebiliyorsunuz. Alliance, Horde, Beast, Blackrock ve Undead olarak beşe ayrılmış durumdalar bunlar da.

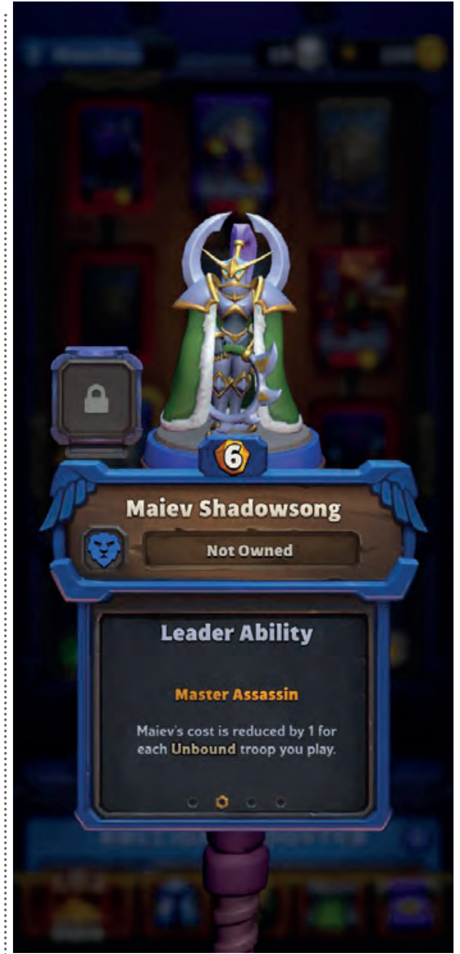
Tavşan deliği derinleşmeye başladı, değil mi? Aslında dahası da var, mesela her "ana" bölümü bitirdiğinizde kurukafa kazanıyorsunuz. Kurukafa sayınız arttıkça da farklı oyun modları ve özellikler açılıp duruyor habire. 12 olduğunda PVP açılıyor mesela, 22'de Zindanlar, ben Kapalı Beta bitene kadar yetişememiş olsam da 30'da Talent sistemi diye gidiyor bu böyle… Daha da ileride Raid falan da açılacakmış, röportajda da sordum hatta ama daha sonrası için düşündükleri bir sistem olduğu için o konuda detaylı bilgi vermekten kaçındılar şu an için.



Öyle çok mobil oyun oynamayı seven bir insan değilim aslında. Tek tük oynadığım şeyler var tabii ama herhalde söz konusu mobil oyunlar olunca benim gözümdeki en büyük falso şu "Demek oynamak istiyorsun ama enerjin bitmiş; şimdi 3 saat beklemelisin ki dolsun, yoksa devam edemezsin. Ha, para harcamak istiyorsan hemen devam edebilirsin ama" modelinin benimsenmesi. Neyse



ki Warcraft: Arclight Rumble o topa hiç girmemiş; girseydi benim gözümde kredisini başlamadan yitirirdi. Onun yerine sizi bir tık kontrol altında tutmak için bazen ordunuzdaki birimlerin seviyesinin yetmediği rakiplere tosluyorsunuz. Böy-



le olduğunda birimlerinizi kasmak çok zor değil, özellikle günlük görevler sizi hızlıca kasmanız için ödüle boğuyor. Öte yandan tahmin edeceğiniz üzere oyunun içinde çeşitli mikro-ödemeler mevcut ve tecrübe bonusları da bunların başında geliyor. Yine de bunlar çok agresif ve sizi satın alım yapmaya "zorlayacak" türden değil; en azından şimdilik. Her maçtan birimleriniz için tecrübe, yaptığınız günlük ve senaryo görevlerinden de bolca altın kazanıyorsunuz zaten. Gem, kristal falan gibi ekstra birimler hiç yok. Altın kazanıyorsunuz, altın harcıyorsunuz; tatmin edici miktarda da kazanıyorsunuz üstelik, en azından orası net olmuş.

Sonuç olarak Warcraft: Arclight Rumble oynanır mı? Önyargınızı kenara bırakırsanız eğlencelik olarak gideri var. Ben arada bir yapacak başka bir şey bulamadığımda bir iki el atarım ama bir yandan Blizzard'ın iddia ettiği gibi "Warcraft'ın kökleri", "Bakın nasıl da Warcraft", "WAAARCRAAAFTT" havasını oyundan alamıyorum ne kadar uğraşsam da hâlâ. Vallahi ne olduğunu bilmeden gösterseniz "Aaa, Warcraft'ın yine mobil çakmasını yapmışlar" derdim. Yine de kapalı beta kapandıktan sonra ara ara "Eee açık olsaydı da iki el daha oynasaydım" derken buldum kendimi, yalan yok…



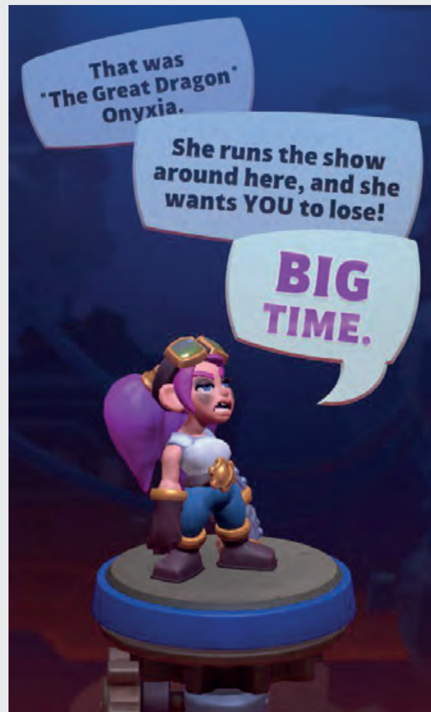
YAPIMCILARLA RÖPORTAJ

WARCRAFT: ARCLİGHT RUMBLE'IN SUNUMUNU RESMÎ DUYURUDAN BİR HAFTA KADAR ÖNCE GÖRME FIRSATINA ERİŞMENİN YANINDA YAPIMCILARDAN YAZILIM MÜHENDİSİ ANDY LİM VE TASARIM YÖNETMENİ JEREMY COLLİNS İLE MİNİK BİR SOHBET GERÇEKLEŞTİRME FIRSATI DA BULDUK.

Can: Oyunun duyurusunu yeni izlediğimden ön hazırlık yapamadım, o yüzden öncelikli olarak şu klişeyi sorarak vakit kazanayım biraz: Sizin Warcraft: Arclight Rumble ile ilgili favori özelliğiniz nedir? Kişisel olarak en çok neyi yapmaktan keyif aldınız?

Jeremy: Benim için bunun iki parçalı bir cevabı var. Bu projenin benim için en tutkulu tarafı takımımız. Sektörün en kaliteli ekiplerinden birine sahibiz ve bu ekiple birlikte çalışmak müthiş bir olay. İkinci kısmıysa Warcraft'a dair taze ve yeni bir hava katıyor olmamız. Karakterlerimizi geçmişte gördüğümüzden çok daha stilize bir şekilde resmetmek bence çok heyecan verici.

Andy: Nereden başlasam bilemiyorum. Ama bence en heyecan verici tarafı Warcraft'ın Gerçek Zamanlı Strateji köklerine dönüyor olmamız. Öte yandan GZS'lerde maçlar çok uzun sürüyordu ve şu an hayatımın o kadar da uzun seanslara vakit ayıramayacağım bir dönemindeyim. O yüzden sistemin özünü damıtıp 3 – 4 dakikalık kısa maçlar haline getirmemiz bence harika bir olay.



Can: Evet, düşününce farklı olsa da özünde hâlâ birim basıp karşı üsse ve rakibe karşı kullanmakta yatıyor aslında. Peki ileride başka Blizzard oyunlarıyla da kesişmek gibi bir planınız var mı? Bunu yakın zamanda Hearthstone'da falan bile gördük Diablo içeriğiyle mesela. Ya da haritalarda ilginç kesişmeler görebilir miyiz ileride? Heroes of the Storm bunu güzel yapıyordu.

Jeremy: Asla yapmayız demiyorum ama şu an için duyurabileceğim bir şey yok bu konuda, şimdilik sadece Warcraft'a odaklanıyoruz ve tatmin edici bir tecrübe yaratmaya uğraşıyoruz. Warcraft çok geniş ve zengin bir dünyaya sahip, öncelikli olarak bundan ne kadar yararlanabiliriz,



nasıl beslenebiliriz ona bakıyoruz. Warcraft 3'ten, World of Warcraft'tan hatırladığınız, sevdiğiniz karakterlere nasıl farklı ama özüne sadık bir şekilde yaklaşabileceğimizi görüp o nostalji damarınızı kaşımaya çalışıyoruz.

Can: O zaman belki klasik WoW Battleground'lara dair bir şeyler de görebiliriz ileride herhalde? Arathi Basin olsun, Warsong Gulch olsun…

Jeremy: Güzel olurdu değil mi? Şu an bu konuda çok yorum yapamıyorum ama kesinlikle güzel olurdu.

Can: Herkesin en korktuğu soruyu sorayım: Mikro-ödemeler konusundaki duruşu nedir oyunun? Oynaması bedava mı olacak?

Andy: Oynaması bedava olacak ancak gerçek parayla bir şeyler satın alabileceğiniz mikro-ödeme sistemimiz de var. Ama oyun içinde sadece tek bir para birimi bulunuyor: Altın. Ve oyunu oynadıkça, görevleri yaptıkça fazla fazla altın kazanacaksınız zaten. Kısacası tek bir kuruş harcamadan da oyunun bütün derinliğini ve sistemlerini gönlünüzce tecrübe edebilirsiniz.

Can: Oyunda bir hikâye modu olacak mı yoksa Hearthstone tarzında daha eğlencelik ve oynanışın önplanda olduğu bir yapı mı benimsediniz?

Andy: Oyunda hafif bir senaryo modu var. Sizi alıp Eastern Kingdoms'dan başlatarak bölge bölge gezdirerek Kalimdor'a doğru yönlendiriyoruz. Bir nevi bölgeler arası bir yolu izliyorsunuz yani.

Jeremy: Öncelikli olarak PVE odaklı bir oyunuz ama aynı zamanda PVP desteğimiz de var. İstediğimiz şey oyunculara bolca seçenek vermek. İster PVE modunda yapay zekâya karşı oynayın, isterseniz gidip bir Dungeon yapın, Raid yapın…

Can: Sahi, Dungeon'lar ve Raid'lerden biraz daha bahsetsek ya…

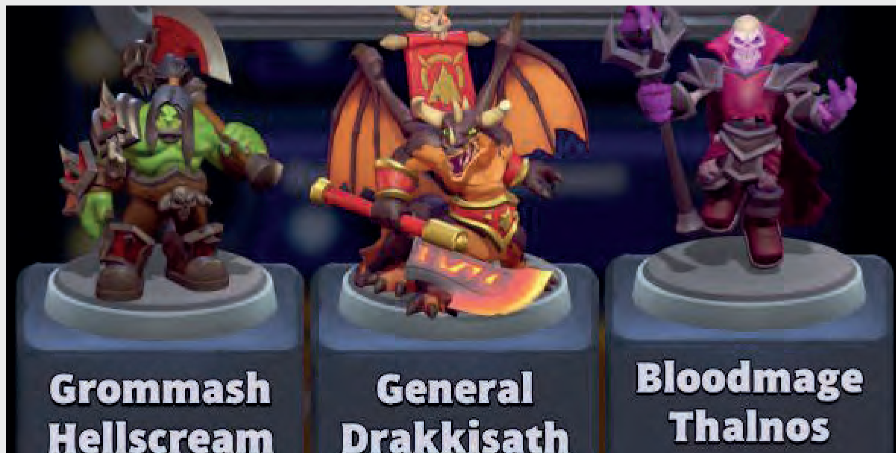
Jeremy: Tabii, konuşalım. Gerçi Raid'lere henüz çok değinemiyorum, size sağladığımız sürümde henüz oynanamıyor zaten. O yüzden ona gelecekte değineceğiz. Ama Dungeon'lar konusunda konuşabilirim. Dungeon'lar haftalık bir rotasyon izleyen bir sistem ve klasik WoW'dan hatırlayacağınız bir sürü yer içeriyor. Mesela Blackfathom Deeps var, Deadmines var şu an aklıma gelenlerden. Dungeon moduna bir nevi oyunun "Iron Man" modu da diyebiliriz aslında. Git gide zorlaşan üç haritanın bir araya gelmesinden oluşuyorlar ve her harita için bir Dungeon Relic seçerek başlıyorsunuz. Bu Relic'ler ordunuzu pozitif bir şekilde etkileyen, özelliklerini geliştiren bir bonus sunuyor. Mesela bir Relic bütün birimlerinizi %25 daha hızlı hareket ettirebiliyor ya da bütün uçan birimlerinizi iki kat güçlü hale getirebiliyor ve her harita için böyle bir seçim yapıyorsunuz. Böyle böyle son boss'a kadar gelmeye çalışıyorsunuz -ki son boss'lar da genelde çok daha farklı oluyor alıştıklarınızdan. Mesela BFD'nin son boss'u Aku'mai. Üç farklı kafası var ve her kafa farklı bir özelliğe sahip. Onunla nasıl başa çıkacağınızı bulmaca çözer gibi keşfetmenin çok keyifli olduğunu düşünüyorum.

Can: Bu arada ordular ve liderleri karıştırabiliyor muyuz? Yoksa mesela Undead'lere ait bir lider seçersek ordumuz da ona göre sadece Undead birimlerden mi oluşuyor?

Andy: Liderlerin her biri bir aileyi temsil ediyor ve toplamda beş farklı birim ailesi var. Klasik Alliance ve Horde var, Undead var, Blackrock ve son olarak da Beast var. Kendinize ordunuzun belkemiği olacak bir lider seçtiğinizde kalan altı slotu istediğiniz herhangi bir aileye ait birimlerle doldurabilirsiniz. Ama çeşitli birimler arasında belli sinerjiler bulunuyor, yine de ordunuzu ve büyülerinizi istediğiniz gibi seçmekte özgürsünüz.

Jeremy: Andy'nin dediğine eklemem gerekirse, liderler genelde elinizdeki ordu





RETURN TO MONKEY ISLAND HAKKINDA BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY

Kısaca
Maymun Adası'nın sırrını bu sefer öğrenebilecek miyiz?

ESER GÜVEN

1 YARATICISI İŞ BAŞINDA

S.C.U.M.M. ismiyle bildiğimiz ve birçok LucasArts adventure oyununda kullanılan teknolojinin yaratıcısı, *The Secret of Monkey Island ve Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*'in yaratıcısı, yönetmeni ve tasarımcısı, aklınıza ilk anda gelen çoğu LucasArts macera oyununun yazarı Ron Gilbert kolları sıvayıp tekrar Monkey Island'a döndüğüne göre bizi enfes bir serüven bekliyor diyebiliriz. Hem de yanında bir kez daha ilk iki Monkey Island'ın yazar ve programcısı Dave Grossman da var.

2 TANIDIK SESLER

Return to Monkey Island için çoğu tanınmış ses sanatçısı geri dönecek. Örneğin Guybrush bir kez daha Dominic Armato tarafından seslendirilecek. Murray'i yine Danny Delk, Elaine'i ise orijinal oyunlardaki (ve Tales'teki) gibi Alexandra Boyd seslendirecek. Ama LeChuck rolünde Earl Boen'i duyamayacağız çünkü kendisi hem yaşlandığını hem de artık bu işlerden emekli olduğunu söyleyerek teklifi kibarca geri çevirmiş.

3 KANON KANON MUDUR?

Return To Monkey Island tam olarak ikinci oyunun bittiği noktadan, lunapark sahnesinden başlayacak. Gilbert kendi elinden çıkmayan Curse of Monkey Island, Escape from Monkey Island ve Tales of Monkey Island'da meydana gelen olayları da yok saymayacaklarını ama sırf onlarla uyumlu olmak için anlatmak istedikleri hikâyeyi değiştirmeyeceklerini söyledi. Yani bu noktada kesin olarak kanon kabul edilen şey ilk iki oyunun hikayesi olacak.

4 TIKLAMAK YA DA TIKLAMAMAK, İŞTE BÜTÜN MESELE BU

Oyunda eski LucasArts maceralarından (ve Thimbleweed Park'tan) alışık olduğumuz kelime tabanlı arayüz olmayacak. Gilbert'ın bir diğer oyunu, deneysel Delores'tekine benzer bir basit arayüz içerecek Return to Monkey Island. Çok büyük ihtimalle imleci eşyaların ve kişilerin üzerine götürdüğümüzde bağlamsal biçimde değişen komutlarla konuşma, kullanma, inceleme seçeneklerine sahip olacağız. Ron Gilbert bu oyunun tüm oyuncu gruplarına hitap etmesi için geleneklerden biraz uzaklaşılması gerektiğini düşünüyor.

5 HANİMİŞ PİKSEL GRAFİKLER

Return to Monkey Island tamamen kendi has, çok değişik bir grafik tarzına sahip olacak. Son piksel çizimli Monkey Island'ın üzerinden 35 sene ve üç oyun geçtiğini düşünürsek zaten o tarzda ısrarcı olmak son derece anlamsız olurdu. Oyunun sanat yönetmeni Rex Crowle, daha önce LittleBigPlanet ve Knights and Bikes'ta da tarzını konuşturmuştu, bu yeni tasarım da onun eseri. Zaten Gilbert da bunun modern bir oyun olmasını, piksel çizimlerin maalesef çoğu kişi için "zamanı geçmiş" hissi yarattığını da söylüyor.





TÜR: Point 'n Click Macera | **YAPIM:** Terrible Toybox | **DAĞITIM:** Devolver Digital | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2022





MAX PAYNE 1 - 2 REMAKE

KILIÇLAR DUVARDA DURSUN, AĞRI KESİCİLERİ DOLAPLARDAN ÇIKARIN. MAKSİMUM ACI GERİ DÖNÜYOR!

OĞUZ ERDOĞAN

İnsanın hayatında bazı kırılma anları olur ve o andan itibaren her şey bambaşka şekilde gelişmeye başlar. Benim için bu an ilk *Max Payne* oyunuydu. Çakma NES klonlarından bilgisayara geçtiğim ilk dönemde 8-Bit'ten *Max Payne* oynamaya geçiş, bir ömrün büyük kısmını nasıl ekran başında geçeceğinin sinyallerini vermişti. Aradan çok uzun zaman bir de plaj terlikli Max Payne geçti ve o kutlu haber geldi sevgili Oyungezerler! Remedy, *Max Payne 1* ve *2*'yi yeniden yapıyor. 6 Nisan'da duyurulan haberin ardından dünyanın dört bir yanında Max Payne severler sokağa döküldü ve ağrı kesiciler eşliğinde büyük bir kutlama yapıldı. *(İyi yine, Valkyr'le kutlarlar diye endişelenmiştim ben. -Can)* Öyle ki haber açıklandıktan sonra Remedy'nin sitesi bir süreliğine yoğunluk nedeniyle çöktü.

Normalde serinin ikinci oyunundan sonra oyunun hakları Rockstar'ın eline geçmişti. Şıpıdık terlikli üçüncü oyundan sonra Max Payne'le ilgili ümitlerim epey azalmıştı çünkü Rockstar'ın elinde çok daha büyük projeler vardı. Ancak eski dost Remedy ağır çekim, afilli bir geri dönüş yapmayı başardı. Rockstar'ın finansörlüğünde iki oyunu da Remedy yeniden yapacak ve belki de bu haberin en sevindirici kısmı bu. Çünkü her ne kadar Remedy'nin başka güzel oyunları olsa da Max Ağabeyin yeri şirket için de çok ayrı.

Sam Houser'ın açıklamasına göre Remedy bu proje için Rockstar ile irtibata geçmiş ve onay almış. Remedy CEO'su Tero Virtala da Max Payne'in şirket bünyesindeki herkes için özel bir yere sahip olduğunu ve Rockstar ile birlikte çalışacak olmanın çok büyük bir heyecan kaynağı olduğunu açıkladı. Musmutlu bir atmosferle duyurulan haberle birlikte bu yeniden yapımın ilk detaylarını da öğrendik. Remedy'nin bir AAA oyunu gibi Northlight motoruyla tekrar hayata dönecek olan *Max Payne* ve *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* tek bir paket halinde çıkış yapacak. PC, PS5, Xbox Series X/S için hazırlanan paket şu an için konsept geliştirme aşamasında.

Haberin şokunu atlattıktan sonra benim gibi çok fazla insanın kafasında ortak bir soru belirdi: "Max Payne'i kim canlandıracak?!" Bu zamana kadar üç oyunda gördüğümüz Max ağabeyi üç farklı isim canlandırmıştı. İlki bütçe sıkıntıları nedeniyle bir efsanenin doğmasına neden olan Sam Lake idi. İkinci oyunda ise bütçe gelince aktör Timothy Gibbs'i görmüştük. Son oyunda ise Max Payne'in efsanevi seslendirmeni James McCaffrey bu kez aksiyona da girişmişti. İlk iki oyunun yeniden yapımı geldiği için yaş faktörü epey önemli bir şekilde devreye giriyor.

İlk oyunun prolog kısmının geçtiği yıl 1998›de Max Payne 33 yaşında. 2003 yılında ikinci oyun sırasında ise 38 yaşında oluyor. Sam Lake an itibariyle 52 yaşında, James McCaffrey ise 62 seneyi devirmiş durumda. İkinci oyundaki Timothy Gibbs de 55 yaşında olduğu için acaba başka bir Max Payne suratı mı göreceğiz?!

Benim gönlümden geçen muhteşem gençleştirme taktikleriyle birlikte Sam Lake'in bu sefer iki oyunda birden o ekşi suratıyla Max Payne'i canlandırması. Zaten Alan Wake oyunundaki şahane bir sürpriz yumurta ile ekşi yüz yapma tarifi veren Lake, şüphesiz Max Payne'in en ikonik yüzü. İşin seslendirme tarafında ise McCaffrey'den başkasını düşünmek bile istemiyorum.

Çizgi romanlara dokunmayın (lütfen!!!)

Düşük bütçeden dolayı efsane olan tek şey Sam Lake'in taze limon yemiş yüzü değildi. Ara sahneler için bütçe olmadığı için Max Payne muhteşem bir yol izleyerek hikâyeyi bir görsel roman haline getirmişti. İkinci oyunda da aynı sistem devam etmiş ve görsel bir şölen yaşamıştık. Ne hikmetse Rockstar üçüncü oyunda ara sahnelere geçiş yapmış, hatta kantarın topuzunu biraz kaçırmıştı. Oynanıştan çok ara sahne izlediğimiz üçüncü oyundan sonra umuyorum ki Remedy tekrar görsel roman formülüne geri dönecektir. Ara sahneler güzel ama her oyunda bolca görüyoruz, Max Payne gibi kendine has hikâye anlatımı olan oyunlar çok daha lezzetli oluyor.

BU AY NE OLDU?

Ben nisan ayını pek birçok severim. Kendim de dahil olmak üzere sevdiğim (yakalayın, narsist var!) çoğu kişinin doğum günü bu aya toplanmıştır mesela. Bir de işte malum, bahar ayı, çiçekler böcekler. Aralık ayına kadar sürecek olan şort mevsimimin başlangıcı falan. Tabii araya insanda iz bırakan kötü olaylar da karışıyor ama olsun, biz yine de nisanı sevelim. 43'ümden sevgiler.

■ **ESER**

NİSAN 1

E3 2022

Son birkaç yıldır zaten eski tadından çok uzak bir oluşum olan E3, bu yıl hiç var olmayacak. En azından geçen sene dijital de olsa bir fuar düzenlenmişti ama Entertainment Software Association bu seneyi boş geçeceğini ve dijital etkinlik de düzenlenmeyeceğini açıkladı. Sebebini Covid-19'a bağlamış olsalar da buna hiç kimsenin inandığını sanmıyorum.

NİSAN 4



2022 Grammy ödüllerinde Kirby'nin yaratıcısını bile şaşırtan bir olay yaşandı ve 1996 tarihli SNES oyunu Kirby Superstar'dan Meta Knight's Revenge şarkısını cover'layan 8-Bit Big Band, En İyi Aranjman Grammy'sini kazandı. Bu bir oyunun kazandığı ikinci Grammy ödülü, 2011 yılında da Civilization IV'den Baba Yetu "En İyi Vokalistli Enstrümental Aranjman" ödülünü kazanmıştı ama o bu kadar eski bir oyun değildi.

NİSAN 5



Rusya ile Ukrayna arasında devam etmekte olan savaş ileride bazı oyun stüdyo ve yayıncıların da aldıkları cesur kararlarla akıllarda kalacak. Belaruslu ünlü oyun firması Wargaming (ki en büyük stüdyosu da Belarus'un başkenti Minsk'teydi), büyük zarar etme pahasına Rusya ve Belarus'tan tamamen çekilme kararı aldığını açıkladı. World of savaş oyunlarıyla tanınan firma, böylece tarafını da belli etmiş oldu.

NİSAN 7



Remedy, Max Payne 1 ve 2'yi yeniden yaptığını duyurarak büyük bir sürprize imza attı çünkü böyle bir duyuruyu hiçbirimiz beklemiyorduk. Her iki oyun da tamamen Remake olacak ve Northlight oyun motoru kullanılacak. Projenin finansörü ise Rockstar Games, yani anlayacağınız Max Payne'ler büyük çaplı bir AAA oyun olarak geri dönecek! Bakalım yüksek çözünürlüklü Max Payne'i bu sefer kim canlandıracak?

NİSAN 8



Ubisoft, Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint'in geliştirilmesinin artık sonlandırıldığını ve oyunun artık yeni içerik almayacağını açıklamasının hemen bir gün sonrasında yeni Ghost Recon oyununun yolda olduğu haberi geldi. Ubisoft Paris tarafından geliştirilmekte olan bu ana akım Ghost Recon oyunu kısmetse gelecek sene çıkacak. Ubisoft Romania liderliğindeki Battle Royale Ghost Recon Frontline ile karıştırmayınız.

NİSAN **11**

Square Enix yine aramızdaki Ömer'leri bir hayli sevindirmeye karar vermiş olacak ki Kingdom Hearts'ın 20. Yıldönümü etkinliğinde serinin yeni oyunu Kingdom Hearts 4'ü resmen duyurdu. İddialara göre o dakikalarda Ömer'in evinden "İşte buuuuuuuuuuuu" haykırışı yükselmiş ama bu bilgiyi güvenilir kaynaklarca henüz teyit edemedik. Sora, Donald ve Goofy bu sefer hangi dünyaları ziyaret edecek acaba?

NİSAN **12**

Herhalde DICE 12 Nisan gününü hiç unutmayacak, çünkü nice umutlarla piyasaya sürülen, her yıl hatırı sayılır bir oyuncu kitlesini peşinden sürükleyen Battlefield serisinin son oyunu Battlefield 2042, 1000 oyuncunun altına düşerek seride bir dip noktası yarattı. EA ve DICE'ın bundan çıkarması gereken çok ders olduğu aşikâr.

NİSAN **13**



Activision da EA gibi stüdyo öğüten firmalar arasına ismini yazdırmaya niyetli olsa gerek. Blizzard Entertainment'ın destek stüdyosuna dönüştürülen Vicarious Visions'ın ortadan kaldırıldığı resmi olarak açıklandı ve stüdyonun ismi de Blizzard Albany diye değişti. Tony Hawk's Pro Skater 1+2, Crash Bandicoot N. Sane Trilogy gibi başarılı oyunların yapımcısı artık başkasının yancısı olarak devam edecek yoluna.

NİSAN **14**



Bir dönem Richard Garriott dendi mi akan sular dururdu. Sonuçta bugünkü DVO'ların temel taşlarından biri sayılan Ultima'nın yaratıcısıydı kendisi, hatta o dönemler "grafikli MUD" diye bilinen oyunlar için devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu (MMORPG) ismini bulan da kendisidir. Şimdiyse ne yapıyormuş biliyor musunuz? NFT'li bir DVO. Ruhunu şeytana satmak tam olarak böyle bir şey olsa gerek.

NİSAN **18**



Babylon's Fall, yani Babil'in Düşüşü isminin hakkını veren oyunlardan. O gün yapılan açıklamaya göre oyunun eş zamanlı oyuncu sayısının 8'e kadar gerilediği görüldü. Yani düşünsenize, böyle bir oyun yapıyorsunuz, ama oynayan oyuncu sayısıyla çift kale maç bile zor yaparsınız. Square Enix ve PlatinumGames'in "ne yaparsak oynarlar" kafasından kurtulmasını sağlayacak herhalde bu oyun.

NİSAN **26**

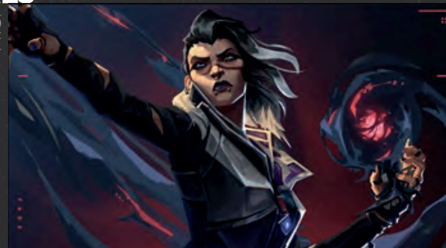
Call of Duty serisi son bir senede kaç oyuncu kaybetmiş bir tahmin edin bakalım? Yüz bin mi? Komik olmayın. Biri bir milyon mu dedi? Çık daha çık çık çık. 10 milyon mu? İşte şimdi yaklaşmaya başladınız. Tam 50 milyon oyuncu kaybetmiş Call of Duty, dile kolay. Çoğu AAA oyununun hayatı boyunca göremeyeceği oyuncu sayıları bunlar. Geçen sene 150 milyon olan oyuncu sayısı bu yıl 100 milyona düşmüş durumda ve bu bile Activision'ı endişelendirmeye yetmiş.

NİSAN **22**



Telltale'in en başarılı oyunlarından biri olan Tales from the Borderlands'e yıllar sonra, sürpriz bir devam oyunu geleceği açıklandı. Gearbox'ın verdiği müjdeye göre oyun bu sefer Gearbox bünyesinde geliştirilecek ve bu yıl içinde çıkış yapacak. Borderlands evreni hiç olmadığı kadar genişleyecek gibi duruyor.

NİSAN **25**



Riot Games'in milyonlarca oyunculu FPS oyunu Valorant'a nihayet bir Türk ajan eklendi. Ajanımızın ismi Fade ve geçmişinin kurgulanmasından günlük hayatında yaptığı detaylara kadar Türk oyuncusu için oldukça tanıdık detaylara sahip. Musallat, Mıhla, Ecel ve Gece Karanlığı gibi yaratıcı yetenek isimlerine de sahip güzel kızımız. Daha ne olsun?



DRAGONFLIGHT

Ejderhalar bile beni geri dönmeye ikna edemeyecek galiba...

CAN ARABACI

2020 ve 2021 Blizzard için fazlasıyla çalkantılı bir süreç oldu. Bitmek bilmeyen ve her biri öncekinden fena olan skandallar, firmanın amiral gemisi sayabileceğimiz *World of Warcraft*'ın *Shadowlands* ek paketine umut vadeden bir başlangıç yapması ama sonrasında feci şekilde kan kaybetmesi falan derken gözler ister istemez merakla bir sonraki WoW ek paketine dönmüştü. Nihayet 19 Nisan gecesi yapılan sunumda yeni maceramız "*Dragonflight*" ile tanıştık ama bu ek paket Blizzard'ın umduğu gibi World of Warcraft için yeni bir çağın başlangıcı olabilecek miydi acaba?

Peşin peşin kendi fikrimi söyleyeyim: *Dragonflight* şu an açıklanan özellikleri itibariyle beni pek açmadı. Bunda Blizzard'ın yıllar içinde inşa etmiş olduğu iyi niyetin *Shadowlands* tarafından yerle yeksan edilmiş olmasının büyük payı var tabii. O yüzden de duyurdukları bazı şeyleri tamamen pazarlama cümleleriyle çok yeni ve nefis şeylermiş gibi servis ediyor olmaları biraz canımı sıktı.



Normalde kozmik hikâyelere bayılan beni bile baymış olan *Shadowlands*'in kozmik buhranlarından sonra oldukça yerinde bir kararla Azeroth'a dönüyoruz öncelikle. 10,000 yıl önce Titan'ların geride bıraktığı Gözcüler tarafından fâni gözlerden gizlenen Dragon Isles yeni bir tehdidin ortaya çıkışıyla birlikte tekrar gözler önüne seriliyor; biz de tabii ki "Ooo, binlerce yıldır el değmemiş bir toprak parçası!" diyerek Alexstrasza ve Wrathion öncülüğünde buraya ayak basıyoruz. Açıkçası Dragonflight'ın giriş sinematiği bu kısmı özetleme konusunda çok kötü bir iş çıkartmasa da genel olarak sıkıcı buldum kendisini. Şu ana kadar iz-





Alexstrasza'nın her iki formu da yenilenmiş belli ki.



Dragonflight'ın kötüsü öyle bir isim çıktı ki!!!!

Konuyla ilgiliyseniz *Dragonflight*'ın isminin ve detaylarının haftalar öncesinden sızdığını görmüş olmanız mümkün. Tabii hangisi doğru, hangisi yalan uzun süre tereddütte kalmıştık duyurudan önce. Yine de bütün detayları tutturan sızıntılardan bir tanesinde Blizzard'ın henüz açıklamadığı bazı önemli detaylar vardı. Şimdi bunları sayacağım, o yüzden eğer spoiler sayılabilecek bu detayları görmek istemezseniz sonraki sayfalarda spoiler uyarılı kutuyu okumamanız gerektiğini hatırlatmış olayım.

Çok pişmanım...

"Sen değil miydin Shadowlands'i incelerken 8 puan veren?" Evet, ne yazık ki bendim. Devasa Online oyunları incelemek normal incelemeleri yapmaktan daha zor, çünkü bir yandan o ana kadar gördüklerinizden yola çıkarak geleceğe dair de tahminde bulunmanız gerekiyor ve ben Blizzard'a olan son iyi niyet kırıntılarımı Shadowlands'te harcayıp puanını bol kepçeden koyduğuma pişmanım.

Shadowlands aslında gerçekten de fena başlamamıştı; ilk haftaları ve hatta ayları keyifliydi. Ancak bir sonraki büyük yamanın çıkış tarihi ertelendikçe, aynı içeriğe saplı kaldıkça sorunlar daha çok göze batmaya başladı. *World of Warcraft* tarihinin en yavaş yama döngüsünü yaşayan *Shadowlands*, çıkışından tamı tamına 218 gün sonra ilk büyük yamasını aldı! Açıkçası ben o kadar bekledikten sonra gelen içeriğin yavanlığını gördükten sonra havlu attım ve 9.1'in başlarında "Tamam, benden bu kadar artık" diyerek WoW hesabımı kapattım. Hesabım o günden beridir kapalı olsa da bir yandan gelişmeleri takip ettim tabii. Yine uzun ve sıkıcı bir başka bekleyişin (bir de tonla skandalın) ardından 9.2 duyuruldu, onun çıkışı da anca şubat sonunu buldu. Dahası, bunun *Shadowlands* için alacağımız son büyük yama olduğu duyuruldu ve hikâyeye dair cevaplanmasını beklediğimiz tonla soru "Kitapta okursunuz" diyerek Christie Golden'ın yazdığı Sylvanas kitabına atıldı. Ama tabii oyun içinde işlenmesi gereken detayların başka bir yan ürüne taşınması, karakterlerin müthiş sığ kalması, Jailer'ın yeni uydurulmuş bir karakter olmasına rağmen bütün Warcraft külliyatında hep var olmuş bir karaktermiş gibi yedirilmeye çalışılmasıyla birlikte *Shadowlands* tatmin edicilikten çok uzak, zorlama ve yarım yamalak kalmış bir ek paket olarak akıllarda yer edindi.

Ana *Shadowlands* macerası artık bitmiş olsa da Alliance ve Horde'un birlikte dungeon-raid yapabilmesine olanak sağlayacak bir ara yama söz konusu. Onun dışında da Blizzard bütün ilgisini ve kaynaklarını Dragonflight'a yöneltmiş zaten belli ki…



Dracthyr yaratırken hangi ejder sürüsüne ait olduğumuzu da seçebileceğiz.





lediğimiz World of Warcraft giriş sinematikleri arasında açık ara en zayıfı olduğu su götürmez.

Son iki ek pakettir ne yeni sınıf ne de yeni ırk gelmiyor oluşu şikâyet ettiğimiz bir noktaydı ve hayır, Allied Race'ler ne yazık ki potansiyelini kötü harcamış olduğundan onları tam teşekküllü ırklar arasında saymıyorum. Bu sefer ilk bakışta tam da bu ihtiyaçtan doğmuş gibi hem yeni ırk hem de yeni sınıf duyurusu geldi. Ancak durup bir düşününce bunun aslında az önce dediğim tarzda bir pazarlama illüzyonu olduğu gerçeği var: Zira Dragon Isles'ın yerlisi Dracthyr'ler sadece Evoker olabiliyor, yeni gelen Evoker sınıfını da sadece Dracthyr'ler seçebiliyor. Özetle aslında yeni sınıf/ırkı birbirinden ayrı kabul etmek çok mantıklı değil. Deathwing'in delirmeden önce, hâlâ Neltharion olduğu günlerde kutsadığı bu arkadaşlar insansı formlara sahip ancak ejderha güçlerine de hâkimler. Worgen'ler gibi iki form arasında geçiş yapabiliyorlar ancak söylenene göre Druid'lerin muzdarip olduğu üzere ejderha formlarındayken üzerlerindeki zırh parçalarını sergileyemiyorlar. Bu problemi Worgen'lerle taaa Cataclysm'de çözmüşken böyle kolaya kaçmış olmaları garip geldi ve ek paketin en büyük albenilerinden birisi de bu Dracthyr'ler olduğundan hoşuma gitmedi. Ha, zaten hikâyesel



SPOILER UYARISI

Anonim bir hesaptan yapılan sızıntıya göre ön-sipariş bonusu olarak Dracthyr olmayan bir Allied Race açılacak ve ek paketin 2023'ün ilk çeyreğinde çıkması planlanıyor. Ancak daha da önemlisi bu hesabın hikâyeye dair verdiği iki detay: Dragonflight'ın baş rollerini Alexstrasza ve Wrathion çekecek -ki bu kadarını sunumda da öğrendik; sunumda öğrenmediğimiz ama sızıntıda olan detaysa paketin baş kötüsünün Murozond, yani bronz ejderhaların lideri Nozdormu'nun yozlaşmış hali olacağı. Uzun zamandır Infinite Dragonflight'tan ses çıkmıyordu, sanırım artık o hikâyeyi de bağlayıp aradan çıkartma niyetinde Blizzard.

olarak da tutarlılığı çok sallıyor gibi değiller yine, yoksa hayatının çoğunu diğer ejdersürülerinin güçlerini elde etme ve kromatik bir ejderha türü yaratma peşinde harcamış olan Deathwing'in bunu Dragon Isles'da 10,000 yıl önce başarmış olması ve hiç bahsinin geçmemiş olması çok da inandırıcı değil. Keza Cataclysm'de "Ejderhaların çağı sona erdi, şimdi fanilerin çağı başlıyor" dedikten oyun içi aşağı yukarı 5 sene sonra "Tamam, fânilerin çağı bitti şimdi yine ejderhaların yeni çağı başlıyor" demek de sanki özenle, bilerek böyle tutarsızlık yapmaya çalıştıkları izlenimini veriyor. Eğer Warcraft hikâyesini ve eski külliyatı hâlâ ciddiye alıyorsanız, Dragonflight sizi mutlu etmeyecek yani. Blizzard'daki yeni ekip belli ki eski temelleri komple yıkıp kendilerine ait yeni bir evren inşa etmek istiyor ve bunu yaparken de tutarlılık kısmını pek gözetmiyorlar.



Neyse, hikâye konusundaki hayal kırıklıklarımı bir kenara bırakacak olursam, Dracthyr'lerin seçebileceği yeni sınıf olan Evoker'a gelelim. Aynı Demon Hunter'larda olduğu gibi iki farklı Spec'e sahip bu sınıf, diğer Hero Sınıfları gibi 58. seviyeden açılış yapacak ve Mail türü zırh giyecek. Devastation spec'i menzilli DPS görevi yapıyor ve çoğunlukla kırmızı (AOE) ve mavi (Single Target) ejderhaların güçlerini temel alıyor. Preservation adındaki spec ise yeşil ve bronz ejderhaların güçlerini yaraları iyileştirmek için kullanacak. Yeşil büyüler standart iyileştirme yaparken, bronzlar zaman büyüsünü işin içine katarak iyileştirme işlevini hızlandıracak. Siyahlara dair herhangi bir büyü tipinin duyurulmamış olması enteresan, acaba Neltharion tarafından kutsandıkları da düşünülürse orada bir sürpriz mi gelecek diye düşünesim geliyor, öte yandan az önceki paragrafta yazdıklarım aklıma gelince muhtemelen boşuna kafa yorduğumu hatırlayıp sönüyor hevesim… Ha, bu arada unutmadan: Yeni bir büyü yapma sistemini de beraberinde getiriyor Evoker'lar. Quick-Time Event gibi büyünüzü yaparken doğru zamanda tuşlara basarak daha da güçlü hale getirebilecekmişsiniz. Umarım Latency koruması da eklerler buna; zira bağlantı kötüyken normal büyüleri bile yapmak zor oluyor, bir de performansı zamanlama tutturmaya bağlı bir sınıfta iyice kritik olacaktır lag durumu.

Ejderha adalarına gittiğimiz ek pakette kaçınılmaz olarak kendi ejderhamızı da nasıl evcilleştireceğimizi de öğrenecekmişiz tabii. Ama bu ejderha sizin koleksiyonunuzdaki diğer 87 ejderhaya benzemiyor; adaya özel. "Ben o Heart of the Aspects'e boşuna mı para bayıldım, o da ejderha değil mi?" diyorsanız biraz üzüleceksiniz yani. Çünkü Dragon Isles'da uçmak için Dragonriding adındaki bu yeni mekanik şart ve onu da sadece tamamen kişiselleştirebildiğiniz kişisel ejderhanızda kullanabileceksiniz. Kademeli bir şekilde siz Dragon Isles'ın göklerinde süzüldükçe derinleşecek bir yetenek ağacını da barındıran bu yeni mekanik normal uçmadan oldukça farklı. Siz uzmanlaştıkça havada saltolar, taklalar atabilecek, daha iyi ivmelere ulaşarak ses bariyerini zorlayabileceksiniz. Aşina olanlar "Ha, *Guild Wars 2*'deki gibi yani?" dedi bile tahmin ediyorum ki. Evet, gerçekten de *Guild Wars 2*'dekine çok yakın ivme, fizik ve yer çekimine bağlı bir sistem olacak bu. Aynı zamanda muhtemelen çok nadir başarımlara bağlanacak olan kuyruk, kanat, diken, boynuz ve hatta zırh gibi ejderhalarımızı kendi zevkimize göre yontabileceğimiz tonla şeyin peşinde koşacağız. "Tüm uçuş sistemini bu şekilde elden geçiriyoruz" demeden önce

Geçmişe özlem duyanlara...

Bu yazıda tamamen Dragonflight duyurusunun üzerinde durduk ama aynı sunumda bir de Wrath of the Lich King Classic duyurusu yapıldı beklediğimiz üzere. O tarafta öyle uzun uzun bahsetmeye değecek çok yeni bir haber yok; bildiğiniz klasik Wrath of the Lich King işte. Ekstradan farklı olarak 3.3.5 yamasıyla eklenen Dungeon Finder'ı oyuna eklememeye karar verdiklerini duyurdular, çünkü Classic topluluğu sosyal bağların güçlenmesine engel olarak görüyormuş bu özelliği. Bir aksilik olmazsa bu yıl içerisinde çıkması bekleniyor. Zamanında o günleri yaşayamamış ya da tekrar yaşamaya hevesli varsa not alsın, kışlıkları giysin şimdiden.





bir nevi suları test ediyorlar izlenimi verdi bana bu sistem.

Al şu iki gofreti, bana yeni zırh yap!

Dragonflight artık iyice arkaik kalmış bazı sistemlerin temelini yıkıp baştan inşa ediyor -lakin başta da dediğim gibi bunu biraz da "pazarlama" ağzıyla yapıyor olmaları beni şüpheye itiyor. Ama benim bile "Hah, bu güzel işte" dediğim alan mesleklerin yenilenişinde. Öncelikle şunu söyleyeyim, bence Blizzard çok uzun süredir meslekleri yanlış şekilde ele alıyordu. Özellikle de üst seviyede ekipman yaratmak için gereken mesleklerde hem para yapan hem de işinize yarayan bir eşya üretmek için genellikle end-game aktivitelere gönül vermiş olmak gerekiyordu. Bu tariflerde kullanılan malzemelerin Soulbond olması da gidip marketten satın almanızın önüne geçiyordu üstelik. Ee, o kadar end-game aktivitesi yaptıktan ve benzer eforla daha da iyisini düşürdükten sonra tutup neden onca malzeme ve altın harcayarak bir tık düşük halini yapmak isteyesiniz ki zaten?

İşte belli ki yeni sistem bunu kırmayı amaçlıyor. Artık hem topladığınız hem de yarattığınız şeylerde bir "kalite" değeri olacak. Daha kaliteli hammaddeleri kullandığınızda ya da mesela Blacksmith mesleğindeyseniz ve zırh üzerine özelleştiyseniz yaptığınız zırhların daha yüksek kalitede olma şansı artıyor. Daha yüksek kalitede zırhlar tabii ki hem daha yüksek ilvl'a sahip olacak hem de daha bir rağbet görecekler. Ayrıca meslekler için de farklı zırh takımları olacak ve üzerinizdeki meslek ekipmanlarına göre bazı şeyleri daha iyi yapabileceksiniz. (Final Fantasy XIV oynayanlara oldukça tanıdık gelecektir bu anlattıklarım) En güzel yanı da bu ekipmanların envanterde gereksiz yer kaplamayacak olması; mesleğinizi icra ederken zırhınız otomatik değişecek.

Son olarak bir de Work Order diye bir yeniliğimiz var. Auction House'ta milletin ürettiği şeylere çılgın paralar ödemek yerine artık kendiniz bir nevi ilan açabiliyorsunuz. "Bana şu lazım; elimde bunlar var, şu kadar da işçiliğe öderim" diye ister loncanızdakilere, isterseniz de sunucunuzdakilere ilan bırakıp beklemeye başlıyorsunuz. Böylece piyasa tamamen satıcıların talepleri etrafında dönmek yerine daha ihtiyaçlara yönelik oluşuyor. Eğer birisi hayrına çok daha ucuza Work Order'ları kapatmayı tercih ederse bunu yapmaması için önünde bir engel olmuyor.

Bir zamanlar eski olan şimdi yine yeni...

Geçmişten gelen bir diğer özelliğimiz Talent sistemi. Açıkçası vanilla - TBC dönemi talent sisteminin çok meraklısı olduğunu bilsem de o sistemi de oldukça sığ bulanlardanım; zira dürüst olalım ki, her ne kadar "seçim yapabildiğimiz bir ağaç" olsa da bu büyük ölçüde bir illüzyondan ibaretti. Hangi spec'in hangi talentlara puan vermesi gerektiği min/max yapan siteler tarafından belirlenir, herkes paşa paşa gidip aynısını uygulardı. O yüzden Mists of Pandaria ve sonrasında gelen Talent ağaçlarını (mükemmel olmasalar da) biraz daha anlamlı buluyordum. Bu yeni sistem geçmişten günümüze hepsinin iyi yanını toplayan bir sistem olacakmış Blizzard'ın iddialarına göre.

Her sınıfın bir sınıf, bir de spec ağacı olacak ve iki taraftan da talentlar seçeceğiz. Mesela Druid'seniz level 70'e ulaştığınıza 31 tane Druid puanınız, 30 tane de Feral puanınız olacak. Bunları ağaçta dilediğiniz gibi harcayabileceksiniz. Kare şeklinde olanlar aktif yetenekler, yuvarlak olanlar pasif, altıgen olanlarsa birden fazla talent arasından seçim yaptığınız yetenekleri temsil edecek. Bu ağaçlarda gördüğünüz çoğu şey halihazırda sınıflarda bulunan yeteneklerden oluşuyormuş ancak arada bazı yeni şeyler de olacakmış ve hatta geçmişte kaybettiğimiz bazı Artifact ya da Covenant güçlerine de talentlar arasında rastlayabilecekmişiz. Açıkçası şimdiye kadar yaptıkları bütün denemeler ve her ek pakette sil baştan yaptığımız güçlere kıyasla en mantıklı sistem bu olacak gibi duruyor. Zaten özellikle önceki ek paketlerde oyuncuları çok boğan Legendary, Artifact Power, Anima Power gibi sistemlerden uzak



Ben bu yazıyı bitirip paketlemeye hazırlanırken bir röportaj sırasında “Belki ileride başka ırkların da Evoker olmasına izin verebiliriz” gibisinden bir açıklamada bulunmuşlar ancak doğrusunu isterseniz kullandıkları büyüler ve güçler doğrudan ejderhalara bu kadar bağlı bir sınıfta bunu yapmak biraz zor gibi geldi bana. Tutup da ejderha kanatlı Night Elfler, Orklar falan göreceksek o başka tabii.

duracaklarını peşin peşin belirtiyor olmaları da güzel bir gelişme. Keşke bundan 5 sene önce bu kadar oyuncu ve kan kaybetmeden de farkına varabilmiş olsalardı tabii…

Yenilenme faslının son öne çıkan üyesi de tamamen elden geçecek ve modern bir görünüm alacak olan arayüz. Hem daha çok erişilebilirlik ayarı içerecek hem de daha geniş, günümüz ekran standartlarına uyan ve oyuncuların isteklerini karşılayan bir arayüz olacakmış. İstediğimiz gibi ayarlamak için de daha çok seçeneğimiz olacakmış. Kesinlikle güzel ve çoktan vakti gelmiş bir adım. Ancak aynı zamanda benim Dragonflight'ın geneline karşı duyduğum şüpheci tavrı da pekiştiriyor. Zira mesela Legion zamanı olsa *.5 yamalarından birinde yer alabilecek bu yenilemelerin Dragonflight'ın ana özellikleri olarak öne çıkıyor olması biraz endişe verici. Battle for Azeroth ilk duyurulduğunda “Bir ek paket olmak için çok az özellik içeriyor sanki ya?” demiştim; bu hissiyat Shadowlands'te de devam etmişti hatta. Dragonflight şu haliyle ikisinden bile daha zayıf duruyor, çünkü bahsettiğim yenilenmeleri çıkarttığımız zaman geriye Dracthyr/Evoker kombosu ve Dragon Isles kalıyor sadece yepyeni içerik olarak. Son iki ek pakette zindan ve raid sayılarında da ciddi bir azalma olduğu hesaba katılırsa kaç zindan olacağına dair en ufak bir bilginin verilmiyor oluşu da biraz endişe verici bence.

Sonuç olarak, şu an için gördüklerimize bakacak olursak 60 € ek paket + her ay 13 € daha hak edecek bir içerik göremiyorum. Blizzard her seferinde olduğu gibi bu sefer oyunculardan çok şey öğrendiklerini ve tamamen onların istediklerileri doğrultusunda hareket ettiklerini söylüyor ama işte zamanında o kadar çok dilim yandı ki, gerçekten görmeden inanmaya çok da halim yok bu sefer. Bakalım, betası gelsin bir hele de, orada oyuncuları ne kadar dinlediklerini daha net bir şekilde görürüz artık…

Kısa kısa

Ben bu yazıyı paketleyip bitirdikten sonra internete tonla röportaj düştü ve yeni bazı bilgiler de gün yüzüne çıktı. Onlardan dikkat çekici olanlarına da madde madde burada yer verelim istedim:

• Bizim bildiğimiz 5 aspect ve onların dahil olduğu sürüler dışındaki ejderhalara dair de bir sürü şey öğrenecekmişiz. Özellikle de 5 aspect ve Titan'ların “kutsamasını” kabul etmeyen diğer proto-ejderhalar arasındaki çekişmenin izleri görülecekmiş.

• Alliance ve Horde bu sefer birlikte çalışıyorlar ve Dragon Isles'da yürüttükleri bu ortak seferin ismi The Dragonscale Expedition.

• Dragon Isles, Azeroth'un kuzey doğusunda olacakmış. (Tahminen Northrend ve Eastern Kingdoms arasında)

• Uldaman modern bir yeniden tasarım aşamasından geçecek. Bahaneyle yeni halinde de Tyr'in disklerini bulmak için tekrar maceraya atılacağız.

• Biz Shadowlands'teyken Azeroth'ta olan biteni ufak ufak 9.2.5 ve pre-patch etkinliğinde öğrenecekmişiz.

• Dragon Isles'ın dört bölgesi şu ana kadar Blizzard'ın yaptıkları arasında en geniş ve büyük olanlarmış; özellikle dikey olarak çok daha fazla oyun alanı sunacaklarını söylüyorlar.

• Söylediklerine göre Sargeras'ın kılıcı artık Azeroth'a batmış bir kıymıktan ibaretmiş ve hikâyesel olarak bir işlevi yokmuş. (Ya sabır…)

• Heritage Armor vaatlerini unutmamışlar ve Azeroth'a döndüğümüz için bu hikâyelere devam edeceklermiş.

• Dragonflight'ın hikâyesinin başında herhangi bir “büyük” tehdite karşı savaşmaya hazırlanmıyor olsak da mevzu açıldıkça neyle karşı karşıya olduğumuzu görecekmişiz. (Bu konuda beklemek istemeyenler için çok yüksek ihtimalle doğru bazı spoilerları başka bir kutuda yazdım)

• Ev sistemini oyuna eklemek istiyorlar ama bu kadar bekledikten sonra bunu doğru bir şekilde yapmak istiyorlar; Dragonflight'ta gelmeyeceği kesin.

• Archeology'yi doğru düzgün elden geçirme ve daha ilginç hale getirme fikirleri var ama önce daha ana meslekleri yenilemeyi düşünüyorlar.

175

İNCELEME

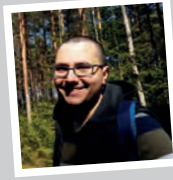
İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMSI
AC: Valhalla - Dawn of Ragnarök (DLC)	6	70
Coromon	7	74
FAR: Changing Tides	7.5	73
Ghost on the Shore	7	-
Ghostwire: Tokyo	7	77
Guild Wars 2: End of Dragons	7	81
Kirby and the Forgotten Lands	8.5	85
Mario Kart 8 Deluxe: Booster Course Pass - Wave 1 (DLC)	7.5	70
Pompom	8	-
Returnal: Ascension (DLC)	-	88
Shadow Warrior 3	7	71
Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin	7.5	72
Tiny Tina's Wonderlands	8.5	79
Triangle Strategy	8	83
Tunic	8.5	85
WWE 2K22	8	77



İNCELEMELERDE BU AY

OGZ TAKIMI



İHSAN ASMAN

Can'dan OGZ takımı için davet gelince şöyle bir dönüp baktım bundan önce nelerden bahsetmişim diye. Oyun oynamaya vakit bulamamak gibi ufak sıkıntılar yanında, pandemi gibi epey can sıkıcı bir süreç damgasını vurmuş buradaki notlarıma genelde. Bunlar dışında da Finlandiya'ya dair olumlu birkaç izlenim. Eh, artık hem pandemi geçti gitti sayılır hem de artık daha fazla oyun oynayabiliyorum (şimdilik). Finlandiya da güzel hâlâ.

Doktora çalışmalarım iyi gidiyor, oyunlar dışındaki ufak tefek hobilerim de ok. Üstelik bu ara hem backlogda uzundur bekleyen bir sürü oyunu aradan çıkardım hem de eski oyunlara dönüp eksik başarımları tamamlamaya çalışabiliyorum (Alien Isolation'ın TR fiyatı n'olmuş öyle ya?!). Böyle bakınca mutluyum tabii. Öte yandan ülkemizin şahane (!) gündemi ve dünyanın genel gidişatını pek düşünmemek gerekiyor bu hali koruyabilmek için. O da her zaman mümkün olmuyor tabii.

SAYILARLA

33

Bir hafta kadar önce gün almaya başladığım yeni yaşım. Bir de şakaklarıma kar mı yağdı ne var?

28.8

Steam'de son iki haftada oynadığım oyunların saat cinsinden süresi. Elden Ring zamanları 70 küsur saate vurmuştu.

222

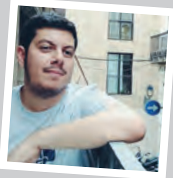
Worms WMD'de geçirdiğim saat sayısı. En son 132 saatlik Worms Armageddon'a 9 saat kala iken yazmıştım burada, düşünün.

ÜÇ ÖNERİ

■ **Ruiner:** Gerçekten şahane bir Cyberpunk twin stick shooter. Ama sağlam bir kontrolcüyle tüketiniz. Get up puppy!

■ **Alien Isolation**: Zerre yaşlanmamış. Bu oyunun 2014'te çıkmış olması harbiden muazzam bir olay. En iyi Alien oyunu olmasının yanında survival horrorların da en iyilerinden.

■ **The Silent Age**: Kıyıda köşede kalmış, ama zaman yolculuğu temasıyla tatlı ve uzun sürmeyen bir macera oyunu.



ARES AYBAR

Birkaç aylık yoğunluk olacak diye idare edildiğim projem için neredeyse bir yıldır uğraşıyorum. Oyun süremin kısalması başta olmak üzere birçok futbol maçını kaçırmaktan Oyungezer için inceleme yazamadığım bu karanlık dönemin nihayet sonuna gelmesini kutlamaya çok az kaldı. Tam da havaların güzelleştiği döneme denk gelmesiyle ayrı bir enerjik, mutluyum bu günlerde. Oyun listemi eritmek, gitarıma daha çok zaman ayırmak ve yeşil sahalara dönmek en önemli hedeflerim. (Dedi ve yine gitti Football Manager'ın başına oturarak saatlerini harcadı.

SAYILARLA

15

Bu yıl içerisinde verdiğim kilo miktarı. Yaşlanınca sağlığın önemini kavrayanlar elime mum diksin. Ayrıca 15 yıl sonra alerjimin de geçmesiyle yeniden doğmuş gibi oldum.

10

İlk defa bilgisayarımda bu kadar fazla oyun yüklü. Vaktim olmadıkça yeni oyuna başlıyorum. Muhteşem!

8

Benim için yılın en güzel ayıdır Ağustos. Kemiklerimize kadar ısındığımız, gecelerin dolu dolu geçtiği tatil ayına çok ihtiyacım var. Evet, günleri sayı(klı)yorum.

ÜÇ ÖNERİ

■ **Car Mechanic Simulator 2021:** Kendi müzik listenizi aktardıktan sonra geceleri garajınızda geçireceğiniz saatler tam bir terapi niteliğinde. Zihninizi öyle güzel boşaltıyorsunuz ki burnunuza sadece motor yağı kokusu geliyor.

■ **Fuser:** Yaklaşan çılgın yaz gecelerine hazırlık için tek ihtiyacınız bu oyun. İçinizdeki müzik dahisi DJ kış uykusundan uyandırılmayı bekliyor!

■ **Motorsport Manager:** F1 sezonunun başlamasıyla ben de takım yönetmeye geri döndüm. Gerçek sürücü ve takımların olduğu eklenti sayesinde Hamilton'u ayağa kaldırmayı deneyebilir ya da Ferrari'ye bekledikleri şampiyonluğu getirebilirsiniz.

Coruscant'ta LEGO defilesi

Yazan: **Oğuz Erdoğan**



STAR WARS

THE SKYWALKER SAGA



İsminde Star Wars geçen bir oyun yapınca dünya çapındaki çok fazla hayran tek kaşlarını havaya kaldırıp "Hmmm" diye bir yargısal sürece başlıyor. Başına LEGO ismi gelince durum biraz daha yumuşuyor ama kuşkulu bakışlar oradan hiç ayrılmıyor. Ne yalan söyleyeyim ön bakış etkinliğine kadar benim de bazı kuşkularım vardı. Özellikle duyurdukları devasa oynanış mekaniklerini Star Wars'dan bağımsız bir şekilde bir LEGO oyununa nasıl uyarlayacaklarını merak ediyordum. Ancak oyunu bir saat oynayınca kuşkular yerini umut dolu bir bekleyişe bırakmıştı.

Oyunu teknik olarak bitirdim ama her şeyi yüzde yüz yapmak için çok daha uzun bir zaman gerekiyor ve çok da gerekli gibi hissetmedim. Sevdiğim karakterlerin ve merak ettiklerimin çoğunu açtım. İstediğim uzay gemileriyle galakside bazen kelle avcılığı bazen de kaçakçılık oynadım. En nihayetinde epey uzun bir süre bu LEGO soslu Star Wars macerasında baya eğlendim. Lakin bu eğlence herkes için geçerli olmayabilir. Hem LEGO hem de Star Wars'tan bağımsız bir şekilde söylemek gerekirse oyunun bazı yapısal sıkıntıları var ve yer yer aceleye gelmiş hissi veriyor. Bu kallavi Star Wars Evreni içerisinde en büyük yeri tutan Skywalker Saga'ya bir de LEGOsal bir bakış atalım.

4-5-6-1-2-3-7-8-9... Durun! İstediğiniz Gibi Oynayabilirsiniz

İşin içerisinde Star Wars olunca hemen hemen herkesin keskin çizgilerle belirlenmiş bir sırası oluyor. Oyunda dokuz film birden olunca bu sıra oynayış şeklinize de sirayet ediyor. Ancak TT Games bu konuda bir taraf tutmamış. Oyunu açtığınız anda üç üçlemenin de ilk bölümü oynamaya hazır olarak sizleri bekliyor. Bir üçlemeye başlayıp "Ya bu Rey de amma sıkıcı karakter" deyip kendinizi Qui-Gon ile genç Obi-Wan'ın güvenli kollarına atıp prequel dönemine ışık hızıyla geçebilirsiniz. Ben daha A New Hope'u oynadığım için 1-2-3... diye başladım oyuna ve sırayı hiç bozmadan devam ettim, kendi sıranızı oluşturabilmeniz epey güzel bir olay. *(7-8-9 yok ki ama Star Wars'ta? Evet, eminim. Kesinlikle yok. -Can)*

İlk film bölümünü tamamladıktan sonra ise tamamen serbest olarak dolaşabileceğiniz Free Play modu açılıyor. Ancak şöyle bir sıkıntı var ki galaksiyi tamamen açabilmek için tüm film görevlerini tamamlamanız lazım. Zira oyunda yer alan tüm gezegenler ve uzay kısımları filmlerden alıntı ve önce hikâye görevleriyle buraları ziyaret etmeniz gerekiyor. Tüm gezegenler en başta açık olsa bence daha iyi olurdu. Lakin muhtemelen yapımcılar çok uzun uğraşlar verdikleri hikâyeyi de bir görmenizi istemiş. Benim gibi filmleri ezbere biliyorsanız, bazı sahnelerin bu yeni LEGO oyunundaki muhteşem parodilerini görmek için bile hikâyeyi oynamanızı şiddetle tavsiye ederim.

Çocuk Skywalker, Genç Skywalker ve Ergen Skywalker

Oyunun adı da dahil olmak üzere oyunun her anında bir Skywalker'ımız var. Öyle ki en son üçlemedeki ana karakter Rey bile bir şekilde fahri Skywalker... *(Yoo, değil. -Can)* Ana hikâyelerde Skywalker'lardan uzak kalmanın pek mümkün olmadığı bir dönemdeyiz. Öyle ki

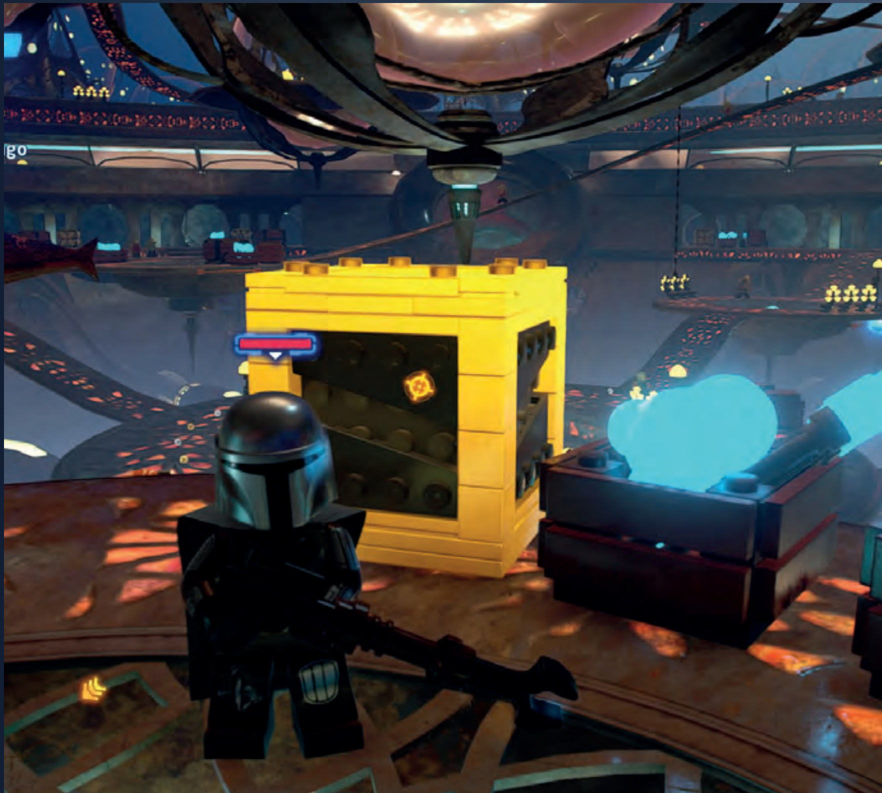


Leia kan bağıyla Padme de evlilik yoluyla Skywalker olduğu için genellikle 2-3 karakter yönettiğimiz görevlerin çoğunda yanımızda bir Skywalker oluyor. Neyse ki Chewie ve Han Solo olan görevlerde bu aile dramasından uzak kalabiliyoruz. Film görevlerini yaparken ilk başta sadece hikâye modu açık olduğu için filmlerde yer alan karakterlerden başka kimseyi seçemiyoruz. Bu yüzden haritadaki bazı noktalara erişmek veya bazı gizli parçaları toplamak için dönüp serbest olarak tekrar oynamak gerekiyor.

Oyunun görev sistemi benim gerçekten çok hoşuma gitti. Bir film hikâyesine başladığınız zaman doğrudan görevden göreve gitmek zorunda değilsiniz. Bir açık dünya olduğunu her görev arasında hissediyorsunuz, her film beş ana görevden oluşuyor. Ancak bu ana görevler arasında hikâyenin devam ettiği bazı yerler var ve buralar görevden sayılmıyor. Aslına bakarsanız bu görev/görev değil kısımları ilk başta epey kafa karıştırıcı bir şekilde ilerliyor. Ancak bir süre sonra neyin ne olduğunun farkına varınca "Oh şimdi şurayı geçersem serbest seçmeli karakterlerle oynayabileceğim" hissine kavuşuyorsunuz. Yine de oyunun sizi serbest oynatmak için oluşturduğu Free Play kısmı sevdiğiniz karakterlerle oynamak için en iyi yöntem.







Episode 10: Gizli Görev

Örneğin beşinci filmi ele alalım. Hoth aktarmalı bir Dagobah seferi yapacaksınız. Dagobah'ı oyunda ilk kez açıyorsunuz ve keşfedecek çok fazla detay var. Bulunacak kyber parçaları, çözülecek bulmacalar derken yanınızda her türden bir karakter olması gerekiyor. Ancak bir de işin hikâye kısmı var. Luke, Yoda'yı bulup eğitim almalı ve Bespin semalarına doğru yolculuğa çıkmak için hazırlanmalı. İşte hem bu serbestlik hem de hikâye akışı için oyun çok basit bir Checkpoint sistemi kullanmış.

Eğer bir Checkpoint size "Hikâyeye devam et" diyorsa yarı serbest bir şekilde etrafta dolaşabilirsiniz. Eğer "Görevi başlat» diyorsa ana görevlerden biri başlıyor demektir ve belirli bir alanda lineer bir şekilde hikâye akacaktır. İnternette gördüğüm kadarıyla bu ana görev silsilesi çok fazla oyuncuyu çileden çıkartmış ama dediğim gibi alıştıktan sonra sıkıntı yaratan bir süreç değil, hele oyunun başka sorunlarını düşününce pek sorun bile değil.

Bakalım Lego Star Wars son üçlemenin telafisini yapabilecek mi?



Bu Kadar Kyberi Ne Yapacağız?

The Skywalker Saga'da diğer LEGO oyunlarındaki gibi sadece ana görevlerde toplanabilir olan minikitler var. Bunların tamamını elde ederseniz özgün bir mini uzay gemisi elde ediyorsunuz. Bir de evrenin her yerinde bolca bulunan kyber tuğlaları var. Bütün bulmaca kısımları bu kyber tuğlalarını bulmak üzerine yapılıyor. Yapımcılar bu tuğlalara çok fazla anlam yüklemiş, her tuğla görevinin kendine ait şakalı bir ismi var. Ancak bu tuğlalar ile sadece tek bir şey yapılabiliyor: Geliştirme.

Oyunda yer alan sınıfların her birinin kendine has geliştirmeleri var. Örneğin Dark Side (Sith) karakterlerini geliştirince birilerini boğazlamak inanılmaz keyifli hale geliyor. Jedilar da durum zihin oyunlarının süresini uzatmak gibi daha farklı şeylerde. Çöpçüler daha uzun süre havada süzülmek gibi yetenekler kazanıyor. Tabii en önemli geliştirme ağacı genel kısım. Burada oynadığınız tüm karakterleri etkileyen temel özellikler var. Örneğin koşu hızı, can yenilenme süresi, hasar miktarı, toplam can ve olmazsa olmaz LEGO mıknatısı! Bir noktadan sonra bazı geliştirmeler anlamsız kalacağı için keşke bu tuğlaları paraya çevirebilsek de yeni yeni karakterler açabilsek diye düşünmedim değil.

Kaç para ulan bir Boba Fett?!

Hikâyede ilerlemenin en güzel yanlarından biri de bolca karakterin açılabilir hale gelmesi. Bunlardan görevler sırasında oynadıklarınız ücretsiz olarak listenize ekleniyor. Gördüğünüz diğer karakterlerse satın alınabilir hale geliyor. Mesela Episode 3 sonrasında hemen General Grevious'u alarak şehir merkezlerini 4 tane ışın kılıcıyla paramparça edip LEGO parası için çalışmalara başladım. Ya da tam tamına 500 bin brick bayıldığım Boba Fett'e kavuştuktan sonra Mandalorian ile ikisini bir takım yapıp evreni haraca bağlama planını devreye soktum ama pek de verimli geçtiğini söyleyemeyeceğim.

Oyunun kendine ait bir sınıf sistemi var. Jedi, Sith, Kahraman, Kötü, Kelle Avcısı, Çöpçü gibi çeşitli sınıflarda filmlerden tanıdığımız bolca isim var. Hatta Rey gibi bazı karakterlerin hem Çöpçü hem de Jedi gibi iki farklı karakteri var. Bu karakterlerin hepsinin yapabildiği belirli başlı şeyler var. Mesela belirli kapıları sadece C3P-0 gibi protokol droidleri açabiliyor. Bazı sandıkları sadece kötü adamlar bombayla patlatabiliyor. Belirli altın renkli kasaları ise Bounty Hunter silahları dışında aşmanızın imkânı yok. O yüzden her türden sevdiğiniz birkaç karakterle kendinize bir parti oluşturup galaksiyi keşfetmeye çıkmakta fayda var. Zaten bir LEGO oyunun da tüm amacı bu değil mi?

Açık Dünya değil ama Açık Galaksi!

Oyunun gezegenleri bolca yan göreve ve eğlenceli bulmacalara ev sahipliği yapıyor. Ancak bir de işin uzay kısmı var ki burası beni biraz hayal kırıklığına uğrattı. Oyundaki galaksi haritası belirli bölgelere ayrılmış durumda ama işin özünde her gezegenin kendine ait minik bir uzay alanı var. Minik diyorum çünkü çoğu uzay kısmında bir atraksiyon bile yok. Her uzay bölümünde olmazsa olmaz bir kyber göktaşı var, bunu patlatıp 5 adet kyber tuğlasını cebe indiriyoruz. Bazı gezegenlerden kaçakçılık görevleri alıp envaiçeşit Tie Fighter ile savaşarak kargonuzu başka bir gezegene kaçırmanız gerekiyor. Lakin bu görevler de birbirinin







tıpatıp aynısı, hiçbir değişiklik yok. Sadece gidiş ve varış noktaları değişiyor.

Benim en büyük umudum bu galakside bazı rastgele görevlerin de yer alması ve biraz çeşitlilik olmasıydı. Bu konuda ciddi bir hayal kırıklığı yaşadım. Yine de bazı uzay kısımlarında yeni karakter açmak için görevler oluyor. Zamana karşı yarışlar ve süreli hedef vurmalarda altın madalya alırsanız listenize bir yeni karakter ekleniyor. Neyse ki gezegen içi açık dünyalarda görev çeşitliliği çok daha fazla ama ödüller aynı şekilde karakter açmaktan öteye gidemiyor. Hatta üstüne üstlük bazı ödüllerde karakterler veya uzay gemileri sadece satın alınabilir hale geliyor, bir de hiç yoktan para toplamak zorunda kalıyorsunuz.

Konuşmalı LEGO mizahı da pek tatlıymış!

Star Wars gibi dünyanın en popüler içeriklerinden birisi senelerdir bize bolca mizah malzemesi olarak geri dönüyor. Sadece Episode 9 denen garabetle ilgili internette dolaşan miimler bile telefon hafızlarını taşıracak cinsten. Hal böyle olunca LEGO mizahı için çıta epey yükselmişti. TT Games burada hedefi tutturmayı başarmış hatta zaman zaman çıtayı aşmış bile. Oyun gerçekten çok komik. Daha önceki LEGO Star Wars oyunlarında karakterler konuşmadığı için fiziksel komedi ve mimikler kilit rol oynuyordu. Bu iki element yine ekstra komik ama bir de muhteşem ötesi diyaloglar var ki eğer Star Wars ile ucundan bile ilginiz varsa oynarken bolca eğleneceksiniz demek oluyor. Öyle ki benim hiç haz etmediğim yeni üçleme bile bu kendiyle



dalga geçen haliyle beni mest etti. Luke Skywalker işin içine girdikten sonra her repliği ya filmlere ya da LEGO dünyasına bir gönderme içeriyor. Eski filmlerdeki çoğu sahne LEGO mizahıyla bir araya gelince hem özünü koruyup hem de ekstra komik olmayı başarmış. Darth Vader'ın "tanıdık bir his" sekansı, Obi-Wan'ın Anakin ile diyalogları ve bolca KUM NEFRETİ ile *LEGO Star Wars: The Skywalker Saga* komedi anlamında büyük bir başarıya imza atmış. Sadece ana görevlerde değil galakside serbest bir şekilde gezerken de karakterlerin replikleri epey eğlenceli. Bu arada aklınızda bulunsun General Grevious karaborsada ışın kılıçları satıyormuş...

Tek tuşa basarak oyun bitirmek

Oyunun ön bakış etkinliğinde dövüş kısmı beni gerçekten etkilemişti. Çünkü yakın dövüşte yapılan kombolar, sipere geçip ateş etmek bir LEGO oyunu için epey güzel gelişmelerdi. Ancak orada ne gördüysem tüm oyun boyunca birebir aynı şeyleri yaptım ve bir noktadan sonra sadece kareye basarak tüm dövüş sekanslarını geçmeye başladım. Çok spesifik düşmanlar hariç hiçbir karakter ışın kılıcı ataklarını bloklayamıyor bu yüzden yuvarlağa basmak bile gerekmiyor. Uzaktan dövüşeyim, blasterımın tadına baksınlar demek ise R2 spamlemek anlamına geliyor. Hele genel geliştirme ağacından can ve hasar geliştirmelerini açtıktan sonra ölmek gibi bir derdiniz de olmadan boss dövüşleri hariç herkesi tek tuşa basarak LEGO parçalarına ayırabiliyorsunuz.

Boss dövüşleri ise yine bir başka hayal kırıklığı konu olmuş. İlk birkaç boss dövüşünden sonra tüm dövüşler aynı sisteme giriyor. Karşınızdaki karakteri biraz pataklıyorsunuz, o da sizden kaçıyor. Sonra



ya üzerinize dalga dalga gelen birkaç düşmanı dövüyorsunuz ya da bir şeyler inşa edip kovalamaya başlıyorsunuz. Dövüşlerin sonlarına yaklaştıkça da birkaç QTE eşliğinde olay nihayetine eriyor ve hiçbir tatmin hissi olmadan görev bitmiş oluyor. Oyunda uzayda geçen hiçbir boss dövüşü olmadığı için uzay dövüşleri de sadece sağa sola bakıp sınırsız mermisi olan geminizle etrafa lazer atmanın bayağılıyla epey sıkıcı hale geliyor ve sizi bitse de gitsek moduna sokuyor. Oyunun dövüş anlamında vaat ettiği şeylerden sonra bu tekdüzelik bence en büyük eksisi olmuş.

Güç'ü biraz daha kullansalarmış iyiymiş

Günün sonunda elimizde kocaman bir Star Wars oyunu var. Aynı zamanda yapılmış en büyük LEGO oyunuyla da karşı karşıyayız. Ancak bu büyüklüğün içi ne kadar doldurulmuş derseniz, yeteri kadar değil derim. Bölümlerin bazılarında iki farklı yol izlemek dışında hiçbir çeşitlilik olmaması, dövüş sekanslarının ilk bir saat sonrasında tamamen aynı şekilde ilerlemesi ve kyber tuğlalarıyla az sayıda gemi hariç bulmacalar olmaması gerçekten hayal kırıklığı yarattı. Tabii oyunun bir yandan da çocuklar için yapıldığını unutmamak lazım. Her ne kadar çok sayıda koca koca Star Wars hayranı oyunu iple çekse de bir LEGO oyunundan bahsediyoruz.

Yine de devasa karakter havuzu, çok sayıda gezegenin oynanabilir hale gelmesi ve muhteşem mizahıyla *The Skywalker Saga* bir Star Wars hayranına epey eğlence vaat ediyor. Oyun gezip dolaşayım, biraz karakterlere bakayım, "Aaa bunun LEGO olanı da mı varmış" diye meraklanma gözüyle bakarsanız aldığınız keyif biraz daha yükselecektir. Zaten kimse çok ciddi bir oyun beklemiyordu. Lakin ülkemizdeki fiyatları da düşününce sanki bu tekdüzelik böyle fiyatlara biraz fazla gibi.

Evrenin En Geniş Dedikodu Ağı

Yan görevlerin en temel kaynağı ise dedikodular. Bu dedikodular açık dünyadaki karakterle konuşarak elde edilebiliyor ve çoğunlukla bambaşka bir gezegende bambaşka bir yan görevi açarak sizi yeni maceralara sürüklüyor. Ancak eğer istediğiniz spesifik bir karakter veya uzay gemisi varsa o dedikoduyu menüden otuz bin LEGO parası karşılığında açıp görev başlatıcının olduğu gezegene hızlıca gidebiliyorsunuz. Oyunda yüzün üzerinde yan görev ve bunlara bağlı açılan karakter olduğunu söylemem lazım. Mesela Mama the Hutt için Canto-nica kumarhanesinden görev alıp, Coruscant'a gitmeniz gerekiyor. Yine de en popüler karakterlerin çoğu filmlerde yer aldığı için parası neyse verip açabilme seçeneği epey tatmin edici.

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Traveller's Tales | **DAĞITIM:** Warner Bros. Interactive Entertainment
DİJİTAL İNDİRME: 349TL (Steam), 599TL (PSN, XBL)



- Dokuz filmde gördüğünüz, duyduğunuz, anımsar gibi olduğunuz neredeyse her karakter var
- Hem LEGO'nun kendine has mizahı hem de Star Wars referanslarıyla epey güldürmeyi başarıyor
- Yeni üçlemeyi ve bilhassa The Rise of Skywalker'ı bile eğlenceli hale getirmeyi başarmış
- Devasa bir galaksi, gidilebilecek çok fazla gezegen ve uzay gemisi keşfedilmeyi bekliyor
- Yan görevlerin bazıları gerçekten çok yaratıcı ve eğlenceli

–

- Devasa bir galaksi olmasına rağmen özellikle işin uzay kısmı epey boş kalmış
- Gezegenlerin içerisinde ise ya birkaç tane gemi ya da sonsuz tane kyber kristali dışında yapacak çok az şey var
- İlk bir saatten sonra dövüş sistemi birebir aynı kalıyor, üstüne bölümler de bir süre sonra birbirine benziyor
- Görevde miyim? Değil miyim? Kargaşasına alışana kadar epey kafa karıştırıyor

8



Son Karar

Devasa Skywalker külliyatına uygun devasa bir LEGO oyunu. Ancak bu kocaman oyun içerisinde dönüp dolaşıp aynı şeyleri yapmak epey can sıkıcı. Star Wars ile pek alakalı olmayan birisi birkaç bölüm sonra oynamaya tenezzül etmeyebilir.





« Tımarhanesiz Lovecraft oyunu olur mu hiç?

FORGIVE ME FATHER

Pompalıyla günah çıkarmaca

M. İHSAN TATARİ

Kâğıt üstünde iyi duran, pratikteyse o kadar eğlendirmeyen fikirler vardır hani. *Matrix 4* gibi, ya da *GTA Remastered Trilogy*… İlk duyduğunuzda çok heyecanlanır ama sonrasında hayal kırıklığına uğrarsınız. *Forgive Me Father* da öyle bir yapım olmuş işte. Cthulhu evreninde geçen, retro grafiklere sahip bir FPS… Ne ters gidebilir ki? Eh, anlaşılan çok şey.

Kusura bakma babacım

FMF'da biri erkek bir rahip, diğeriyse kadın bir gazeteci olan iki farklı karakterden birini seçerek başlıyoruz oyuna. İkisi de aynı bölümlerden geçiyor, aynı silahları kullanıyor ve aynı düşmanlarla savaşıyor. Onları birbirinden ayıran şeyse özel yetenekleri. Rahip bir haçla canının bir kısmını doldurabiliyor mesela. Gazeteciyse fotoğraf makinesinin flaşıyla canavarları afallatabiliyor gibi gibi. Rahiple oynamak keyifli olmuş. İlk düşmanını öldürünce "Tanrım, affet beni!" diye bağırması ama sonra yavaştan kafayı üşütüp psikopata bağlaması güzel olmuş. Gazeteci ablaysa nedendir bilinmez aşırı cool takılıyor, adam öldürünce şımarık şımarık gülüyor falan. Sanki Innsmouth'ta alışverişe çıkmış hatun.

Düşman çeşitliliği gayet iyi. Kafasından vurulduğunda elindeki kelleyi boynuna takıp üstünüze gelmeye devam eden zombiler gibi orijinal tiplemeler de var, Sarı Kral'ın cüppesini kuşanmış tarikatçılar ve balık suratlı adamlar da. Dört tane de zebellah gibi bölüm sonu canavarı bekliyor sizi. Bölüm tasarımları, 2.5D grafikler ve silah çeşitliliği tatmin edici. İnsanı gaza getiren metal müzikler de hiç fena değil. Ama bütün bu artıların yanında kocaman kocaman eksiler de var maalesef.

Klasik olacağdı, klişe değil

FMF'ın en büyük defosu sürekli aynı klişelere sığınması. Mesela bir anahtar veya silah aldığınızda etrafınızı anında 30-40 düşman sarıyor. Ya da birdenbire gizli bir duvar açılıyor ve canavarlar size arkadan çullanıyor falan filan. İlk birkaç sefer hazırlıksız yakalanıp panikleseniz de zibilyonuncu kez aynı tuzakla karşılaşınca "Eah, yeter be!" demeye başlıyorsunuz.

FMF sizden hızlı oynamanızı istiyor ve canavar öldürdükçe dolan "Delilik" sistemiyle sizi buna teşvik ediyor. Ama o iş bir türlü öyle olmuyor, olamıyor. Çok hızlı oynadığınızda hemen ölüyorsunuz çünkü. Bir yerden sonra en güvenli yolun kapıların ağzında durup düşmanlara uzaktan ateş etmek olduğunu keşfediyorsunuz. O noktadan sonra oynanış epey bir monotonlaşıyor.

Hikâye anlatımı da çok kötü. Arada bir kitap, bir not bulup bunları okuyorsunuz. Bazen de bölüm sonlarında da ara sahneler çıkıyor. Ama hepsi birbirinden o kadar kopuk, bazıları o kadar alakasız ki anlatamam. Son bölümlerdeki "aceleye gelmişlik" hissi de işin içine eklenince ağzınızda acımtırak bir tat bırakmaktan öteye gidemiyor *FMF*.

Kötü bir oyun değil, yanlış anlaşılmasın. Ama *Project Warlock* ve *Prodeus* gibi örneklerinin yanında sönük kaldığı da bir gerçek.

TÜR: FPS | **YAPIM:** Byte Barrel | **DAĞITIM:** 1C Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 18+



- Lovecraft esintili düşmanlar
- Retro grafikler
- Silah çeşitliliği
- Metal müzikler

−

- Monoton oynanış
- Hep aynı tuzak, hep aynı tuzak
- Hikâye anlatımı çok kötü
- Gazetecinin diyalogları daha da kötü
- Oyunu iki ayrı karakterle bitirmek için bir sebep yok
- Son bölümler aceleye gelmiş

6,5



Son Karar

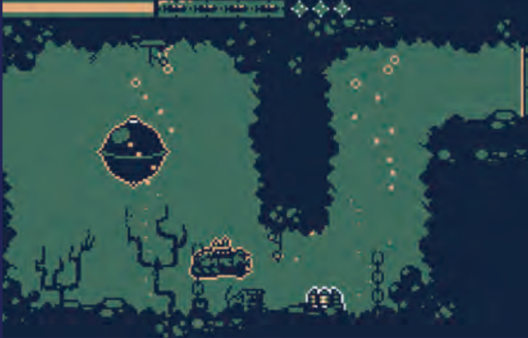
Cthulhu'nun yüzü yine gülmedi

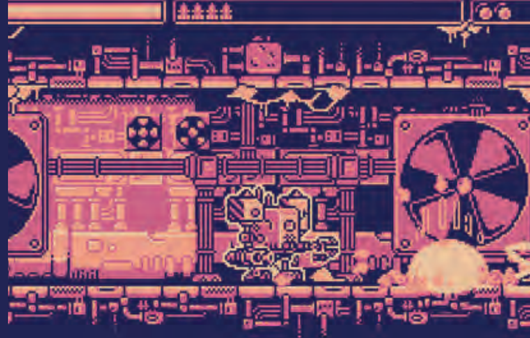


B.I.O.T.A.

Nerede o eski Metroidvanialar?

ANTON SEMCHENKO





« Hangimiz neredeyiz ki?

Nostalji çok sinsi bir duygu. Bazı oyunları, filmleri özlemle yad edersiniz ama dönüp oynadığınızda veya izlediğinizde acı bir gerçekle karşılaşırsınız: Küçükken en sevdiğiniz film veya oyun oldukça kötüdür. Kendinizi "Ama zamanına göre iyiydi yeaa" diye avutabilirsiniz tabii. Hatta haklı da olabilirsiniz. Fakat bu durum hevesinizin kursağınızda kaldığı gerçeğini değiştirmez.

Neyse ki günümüzde büyükçe bir bağımsız oyun piyasası var ve bağımsız geliştiriciler her ihtiyaca cevap vermek için hazırda bekliyor. İnsanlık olarak burnumuzun boktan çıkmadığı, hatta her geçen gün daha da derine battığı bugünlerde nostalji bir ihtiyaç oldu gerçekten. Hepimiz her şeyin daha basit ve daha güzel olduğu o eski günlere dönmek istiyoruz.
Evet "o eski günler" ve oyunlar hatırladığımız kadar güzel olmayabilirler. Ama geliştiriciler de aynılarını yapmaya çalışmıyor zaten. Modern tasarım tekniklerini göz önünde bulundurarak bize hatırladığımız tecrübeleri yaşatmaya çalışıyor.

Hem eskisi gibi olsun hem güzel olsun

Bu uzun girişten anlayacağınız üzere *B.I.O.T.A.* tam olarak böyle bir oyun. 16x16 piksel boyutundaki karakterleri ve 2 bitlik renk paletiyle (toplam 4 renk ediyor) GameBoy dönemi oyunları hatırlatıyor. Buradaki "hatırlatıyor" kelimesi önemli çünkü tabii ki animasyonlar çok daha akıcı ve grafikler daha detaylı.
Detay seviyesinin fazla olması genel olarak güzel, bölgelerin kendilerine ait kimlikleri var. Ancak yer yer bu detaylar fazla boğucu olabiliyor ve her şey birbirine girebiliyor; ekranda olanları ayırt etmekte zorluk çekebiliyorsunuz.
Neyse ki fazla ayrıntılı görseller kafanızı karıştırdığı için ölseniz bile oyun sinir bozmuyor. Çünkü çok güzel bir kayıt sistemi var: Ekranda düşman olmadığı zaman tek bir tuşa basarak kaydedebiliyorsunuz! Bildiğiniz hızlı kayıt tuşu gibi yani. Şimdi öyle deyince kulağa çok büyük bir icat gibi gelmiyor. Ama bu tarz hızlı kayıt sistemini bir platform oyununda gördüğümü hatırlamıyorum. Hayır, emülatörlerdeki Save State sayılmıyor, hile o! Bu sistem legal, "gerçek retro oyuncu polisi" size ceza kesmeden istediğiniz noktada kayıt alabiliyorsunuz; büyük nimet. Denemeyen bilemez!

Her gördüğün platformluyu Metroidvania sanma

Denemeden bilebileceğiniz bir şey varsa o da oynanış. *B.I.O.T.A.* kendisini aksiyon dozu yüksek iki boyutlu bir Metroidvania olarak tanıtıyor; aksiyon yerli yerinde. Yaratıklara ve boss'lara kafa göz giriyoruz ama Metroidvania kısmında problem var. Çizgisel bir şekilde ilerlemesek de silahlar, canavarlar ve boss'lar Metroid'i anımsatsa da keşif işin önemli bir parçası olsa da yeni yetenekler edinmiyoruz. Ara ara sonraki bölgeyi açacak, anahtar görevini gören eşyalar satın almamız gerekiyor sadece.
B.I.O.T.A. belki tam bir metroidvania değil ama güzel kontrolleri ve bölüm tasarımları sayesinde haritayı keşfetmek oldukça eğlenceli. Fazla uzatılmış mecha bölümü ve son boss savaşı haricinde şikayetçi olduğum bir tarafı yok. Eskileri hatırlatırken acı gerçeklerle yüzleştirmiyor bizi.
Kısaca nostalji yaşamak isteyip hayal kırıklığına uğramak istemiyorsanız *B.I.O.T.A.*'ya bir şans verin. Eski oyunların hatırladığımız güzel taraflarını alıp güzel bir şekilde günümüze uyarlamış geliştiriciler. Oyunun kendisi çok uzun olmasa da her yeri keşfedip iyi sona ulaşmak 7-8 saatinizi alacaktır. Steam'deki 18,5 liralık fiyatını fazlasıyla hak eden bir yapım.



- Kontroller
- Hızlı kayıt sistemi
- Nostalji



- Yer yer karmaşık görseller
- Gereğinden uzun bir iki bölüm

7.5



Son Karar

Eskinin platform oyunlarının sadece güzel taraflarını hatırlayıp acı gerçeklerle karşılaşmak istemeyenler kaçırmasın.

TÜR: Aksiyon – platform | **YAPIM:** small bros | **DAĞITIM:** Retrovibe | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (18.50 TL), GOG (8.99 Euro)





« Bu kadar zombiyi bir arada görüyorsanız ölüme fazla yakınsınız demektir.

THE HOUSE OF THE DEAD: REMAKE

Bitpazarının zombileri

ALİ SEZGİN

Küçüklüğümüzde oyunlardan pek anlamıyor olmamızdan olsa gerek, hepimizin hayatında kimsenin sallamadığı ama sadece bizim bayıldığımız o özel oyunlar vardır. Benim için bu oyunlar *Virtua Cop 2* ve *The House of the Dead* oldu. İkisini de zamanında atari salonlarında oynadım ve bu oyunların bir şekilde evimde oynanabilir olmaları o zaman aklımın alacağı şeyler değillerdi. Silahla oynanan bir oyunu mouse kullanarak bitirmek zaten o zaman hile gibiydi. Daha önce takıldığım bütün canavarlar mouse'umun ısrarlı tıklamaları karşısında anında ölüyor, atari salonu bütçemi tüketen o jeton atmaların yerini Enter'a basmak alıyordu. *The House of the Dead*'in biraz da bu sebeple ben ve benim gibi oyuncular için çıkmış bir oyun olarak görüyorum. Atari salonlarında jeton harcamaktan bıkmış ve bütün o zorlukları kolay yoldan geçmek isteyen zihni sinir oyuncu kitlesiydik biz.

The House of the Dead Remake'i normalde Nintendo Switch üzerinden incelemek gerekiyordu ama ucuz olduğunu görünce dayanamayıp PC'ye de satın aldım. Oyun gerçekten Switch ve PC'de iki farklı deneyim sunuyor. Bunda biraz da Switch'in artık yaşlanmaya başlamasının da etkileri var. *The House of the Dead* yıllar önce oynadığımız o silahlı oyunun büyük oranda aynısı. Mutantlar üzerinde deneyler yapılan bir ev/gizli laboratuvar var ve elbette ki burada işler kontrolden çıkıyor. Biz de olaya müdahale etmek üzere giden ajanlar olarak herkesi vuruyoruz. Bu tarz bir oyuna daha fazla bir hikâye de gerekmiyor zaten. *The House of the Dead* oynuyorsanız zombileri neden değil ne zaman vuracağınızı düşünmüyorsanız, bir şeyleri yanlış yapıyorsunuz demektir.

Bir zombi için fazla hareketlisin

Switch üzerinde oyunu dilerseniz analog kolla dilerseniz de gyro sistemiyle bilek hareketlerini kullanarak oynamak mümkün. Dürüst olayım iki türlü de oynamak çok rahat değil. Gyro bir atari tabancası kadar hassas çalışmıyor. Hatta tam oynanabilir noktaya gelene kadar baya bir ayar değiştirmek gerekiyor. Analog kolu kullanmak ise daha büyük sıkıntı çünkü oyunda olan o ani sahnelere tepki vermek zorlaşıyor. Switch'e özel bir diğer zorluk da oyundaki akıcılık ve performans sorunlarından kaynaklanıyor. Oyunda kare hızını arttıran performans modu var ama bu şekilde bile geçişlerde yavaşlamalar ve takılmalar oluyor. PC içinse elbette böyle bir durum söz konusu değil ve bütün kontrol sistemleri içinde mouse kullanmak benim için en rahatı oldu. Eve misafir gelirse oynatırım diye düşünüyorsanız bence Switch bir ihtimal düşünülebilir ama bana o eski deneyimi PC versiyonu yaşattı.

Asıl oyuna olarak gelen ek içeriklerse puan bazlı bir yarışma sistemi ve Horde modu oldu. Horde'u normal silahla tamamlamak mümkün değil çünkü hem çok fazla zombi var hem de ekranın dışına taşacak şekilde geliyorlar. Yeni silahları aktive edip taraya taraya zombi kesmekse yoğun ama doyurucu bir deneyim olmuş.

The House of the Dead, nostalji hissini yaşamak isteyen oyuncular dışında kimseye hitap etmiyor ve etmesine de gerek yok. Oyundaki mekaniklerin çoğu eskimiş, özünde bir atari oyunu olduğu için çok tekrara dayalı sahneler var; oyun süresi bile sınırlı. Sonuçta o atarinin başından kalkacağız ki başkaları jeton atabilsin değil mi ama? Buna rağmen özellikle PC sürümünde bir çocuk olarak o jetonları attığım hatta biraz da tırstığım günler yeniden aklıma geldi. Bu dergiyi okuyan 100 kişiden belki birine hitap edecektir ama eğer o tek kişi sizseniz tercihiniz mutlaka PC sürümü olsun.

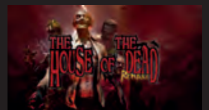


- Eski sahnelerin güncel grafiklerle görmek güzel
- Zombilerin parçalanması hoş
- Aslında uygun yapılmış
- Horde mode ve bolca ekstra içerik var

–

- Nintendo Swtich sürümü çok sıkıntılı
- Oyunun ana içeriği kısa

7



Son Karar

Oyunu Switch'de oynayacaksanız iki puan kırabilirsiniz. PC'de ise 4-5 saat harcayacağınız küçük bir nostalji yolculuğu için fiyatı gayet uygun.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Megapixel Studio | **DAĞITIM:** Forever Entertainment, Maximum Games
DİJİTAL İNDİRME: 40 TL (Steam) 25$ (Eshop) | **YAŞ SINIRI:** 16+







ATELIER SOPHIE 2: THE ALCHEMIST OF THE MYSTERIOUS DREAM

Simya güzeli

EMRE SÜMER

Başlı başına bir lebi derya olan J-RYO türünde *Final Fantasy, Dragon Quest, Pokémon* gibi dev markalar olduğu gibi yıllardır devam eden, belirli bir takipçi kitlesi olan, kendi yağında kavrulan seriler de mevcut. Atelier için de bunlardan biri dersek yanlış olmaz. Tıpkı *Disgaea, Legend of Heroes* ve *YS* gibi. Keza 25 yıldır devam edip tüm oyunlarının toplam satış rakamı ancak 5 milyon eden bir seriden bahsediyoruz.

Atelier serisini türün sayısız örneğinden ayıran en temel fark neredeyse başlı başına bir oyun olabilecek kadar detaylı simya mekanikleri. En basit haliyle özetleyecek olursak, yeni bir eşya yaratacağınız zaman her biri kendi özel istatistiklere ve geometrik şekillere sahip malzemeleri 5x5 bir alana yerleştirmeye çalışıyorsunuz. Yaptığınız dizilimin ne kadar çok 5'li çizgiler ve element grupları oluşturduğuna bağlı olarak da yarattığınız eşyanın kalitesi artıyor. Tabi bu anlattığımdan çok daha fazla detay içeriyor simya mekanikleri ki benim gibi bu işlerden keyif alan biriyseniz abartısız saatlerinizi gömebilirsiniz. Ben canavarımı keser yoluma bakarım diyorsanız da yardımınıza koşan bir otomatik mod da mevcut.

Atelier'i benim için farklı kılan bir diğer özellik arkadaşlık sistemi oldu. Ekip arkadaşlarınızla kurduğunuz ilişkiler karakterlerin yetenekleri üzerinde direkt etki ediyor ki bu sistemi nispeten Persona serisine benzettim ben. Arkadaşlıklarınızı geliştirirseniz aynı zamanda karakterleri geliştirip yeni yeteneklerini falan açabiliyorsunuz savaşlarda kullanabilmek için. Savaşlardan bahsetmişken klasik sıra tabanlı olduklarını ekleyeyim. 3'ü ön cephede, 3'ü de arka sırada olmak üzere 6 kişilik ekipler kullanıyorsunuz. Duruma göre karakterlerin sırasını değiştirmek, doğru çiftlerle ikili saldırılar yapmak, canavarların kalkanlarını kırmak derken de savaşlar gerçekten de tekdüzelikten uzak şekilde geçiyor ki türün çoğu örneğinin başaramadığı bir özellik bu.

Oyunun cell-shade grafikleri hayli başarılı ki tarz olarak ciddi şekilde *Valkyria Chronicles*'a benzettim ben. Animevari, hatta zaman zaman abartılmış şirinlikte karakterler ve Japonca seslendirme derken bir görsel roman tadı yakalanmış öykü videolarında. Oyunda ilişkilerin ne kadar önemli bir yer tuttuğunu düşünecek olursak çok da yanlış bir tercih olmamış doğrusu.

Gelgelelim benim gözümde oyunun saymaya değer iki temel sıkıntısı var: Birincisi Atelier serisi 25 yıldır süre gelen bir seri olduğu için bu oyundan başlamak sizi biraz yabancı hissettirebilir lore'u ve dünyası açısından. Halbuki Final Fantasy ve Dragon Quest gibi serilerde istediğiniz oyunlardan başlayabilirsiniz, çünkü genelde oyunları birbirinden bağımsızdır. İkincisi ise oyunda özellikle simya ve savaş mekanikleri aşırı detaylı olduğu için öğrenme süresi standart bir J-RYO'ya oranla hayli uzun, hatta oyunun sonlarına doğru bile tutorial'lar devam ediyor diyebilirim. Bir de nasıl anlatsam, biraz aşırı animevari, böyle tatlış tiplerle dolu bir dünyası olduğu için herkese hitap etmeyecektir ama bu daha çok tercih meselesi tabi.

Ama hakkını vereyim, seriden ilk kez bir oyun oynamış biri olarak genel anlamda kalitesi beni şaşırttı diyebilirim. Türe yeni başlayanlar için çok ideal bir başlangıç noktası olmayabilir fakat benim gibi türün pek çok örneğini oynamış biriyseniz oynanış açısından içerdiği derinlik size taze hissettirecektir. Özellikle türün meraklılarına tavsiye edilir.

TÜR: J-RYO | **YAPIM:** Gust | **DAĞITIM:** Tecmo Koei | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (249tl), PSN (529tl), Switch (60$)



- Simya modu başlı başına bir oyun gibi
- Savaş mekanikleri tekdüzelikten uzak
- Cell-shade grafikler çok başarılı olmuş

–

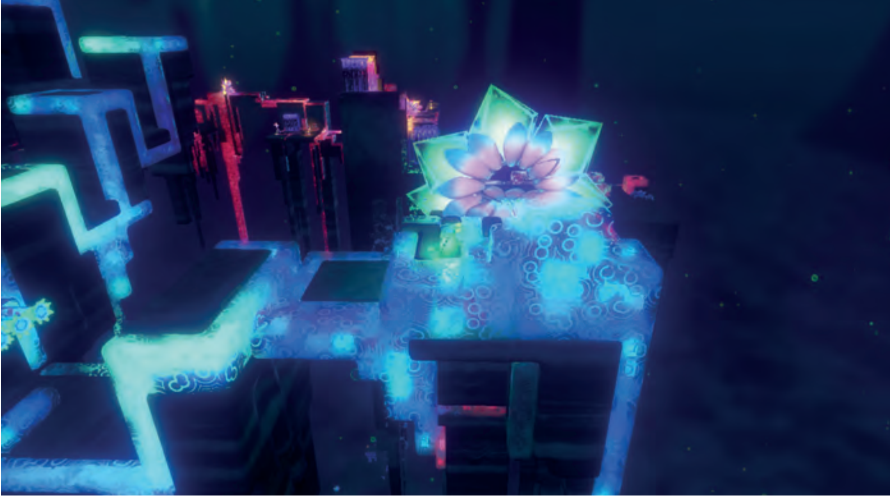
- Seriye yeni başlayanlar yabancılık çekebilir
- Öğrenme süresi türe göre hayli uzun

7,5



Son Karar

Onlarca J-RPG oyunu arasında taze hissettirebilmesi önemli bir başarı



LUMOTE: THE MASTERMOTE CHRONICLES

Parlak ışıklı oyun görünce ara başlık atmayı unuttum!

ANTON SEMCHENKO

Bakın, ben çok basit bir adamım; derin su hayvanları gibi parlak ışıklar gördüm mü atlarım üstüne. Bazı oyunlar fener balığı misali cafcaflı grafiklerini tuzak olarak kullanmaktan çekinmiyor tabii (evet, sana bakıyorum *Recompile*!). Neyse ki elimizdeki numuneyi fener balıklarından ziyade dumbo ahtapotları ailesine dahil edebiliriz.

Bu derin su benzetmelerim boşa değil. Ekran görüntülerinden de anlayabileceğiniz üzere geliştiriciler su altı dünyasından bolca esinlenmişler. Yarattıkları bu cafcaflı dünyadan etkilenmemek elde değil. Organik-neon renklerin arasında hemen kaybolup hipnotize oluyorsunuz oynarken.

Arka planda çalan sakin tekno müzikler ve sevimli ses efektleri bu atmosferi sonuna kadar destekliyor. Oyunu yatmadan bir iki saat oynayayım diye açtım, bir baktım dört saat geçmiş. Zamanın nasıl geçtiğini anlamadım. En son *The Witcher 3*'ün dünyasında bu şekilde kaybolmuştum sanırım.

Görsel tarzını öve öve bitiremiyor olabilirim ama bu her şey mükemmel demek değil tabii ki. En başta parlak renkler dikkatinizi dağıtsa da bir yerden sonra çevre tasarımındaki tekdüzeliği fark ediyorsunuz. *Recompile* da aynı dertten mustaripti. Bir ekran görüntüsünü gördüğünüzde bütün oyunu görmüş oluyorsunuz. Çok büyük bir eksik değil bu. Zaten sıkmadan, 5-6 saatte bitiyor oyun.

"Ortam güzel, mekân güzel ama yürüme simülatörü değil bu. Bulmaca oyunundan bahsediyoruz, bize mekaniklerden haber ver!" diyorsanız merak etmeyin. Bu konuda da geliştirici ekip başarılı bir iş çıkarmış. Kısaca bulmacaları çözmek için farklı kafalarına binip kontrolü ele alıyor ve doğru noktalara götürmeye çalışıyoruz. Farklı birkaç canlı tipi ve engel olsa da temelde yaptığımız şey hep aynı oluyor. Yanlış anlamayın, bu bir eksi değil. Elli bin tane farklı mekanikle karmaşık bulmaca yapmak kolay. Ama bir iki basit mekanik ile ilgi çekici ve çeşitli bulmaca tasarlamak her babayiğidin harcı değildir. Daha önceden birinci şahıs bulmaca oyunu tasarlamış birisi olarak gönül rahatlığı ile söyleyebilirim bunu.

Organik mekanikler

Bulmaca tasarlamaktan daha zor bir şey varsa o da mekanikleri yazı olmadan, organik bir şekilde anlatmaktır. *Lumote* bu işi çok iyi bir şekilde beceriyor. Yeni mekanikle karşılaştığınızda yardım olmadan ne olduğunu ve nasıl çalıştığını çözebiliyorsunuz. Bir iki noktada anlamak vaktimi alsa da neticede bütün bulmacaları yardım almadan çözmeyi başardım. Yani hemen hemen… Son bulmacayı çözemedim ama orada da bariz bir noktayı gözden kaçırmışım.

Öyle çözdüm, tam çözüme bakmadan bitirdim falan diyorum ama çok kolay bir oyun da değil bu. Bulmaca zorlukları tam kararında olmuş. On – on beş dakika

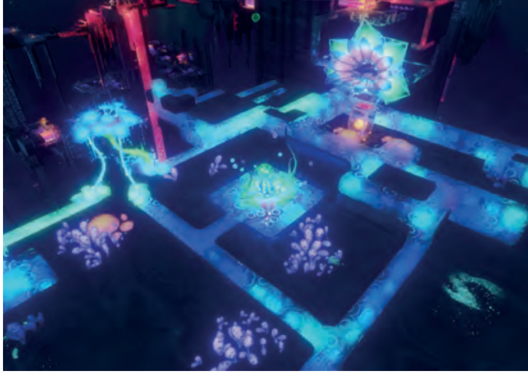
"Haa!" Anı

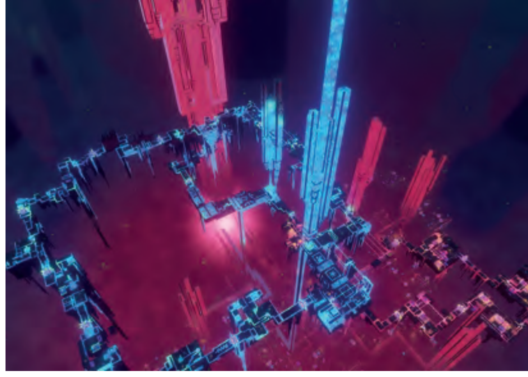
Akılda kalıcı bulmacaların üç önemli anı vardır: İlki yanlış çözüm anı. Oyuncu ne yapması gerektiğini anlar ve aklına gelen ilk basit çözümü uygular. Mesela kapıyı açmak için bir düğmeye basar. Bu noktada tasarımcı oyuncuya ne yapması gerektiğini anlatmıştır. İkincisi çözümün yanlış olduğunu anladığı an. Kapı sadece düğme basılı durumdayken açıktır. Tasarımcı oyuncuyu bilerek yanlış yönlendirmiş ve oyuncu tuzağa düşmüştür.

Üçüncü an "Haa!" dediğimiz, jetonun düştüğü an. Oyuncu kenarda duran kutuyu düğmenin üzerine koymayı akıl eder. Lumote'un geliştiricileri bu üç anı oldukça güzel tasarlamışlar. Oyunun büyük bir kısmını ikinci ve üçüncü anlar arasında geçiriyoruz. Herhangi gizli bir bilgi olmadığı için jeton düşme anı oldukça tatmin edici oluyor ve kendimizi "Aa, bunu nasıl düşünemedim yaa!" derken buluyoruz.

Bulmaca tasarımları ile ilgileniyorsanız Game Maker's Toolkit kanalını ve özellikle şu videosunu tavsiye ediyorum: https://tinyurl.com/ogz-175-gmtk







Evet, bütün oyun dünyası bu kadar

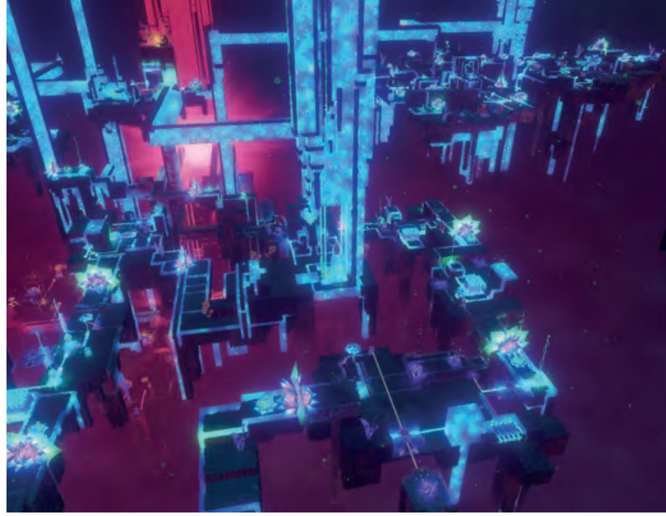
Ulaşamadığımız derinliklerde bıraktığımız izler

Gidip görmek bir kenara, bugüne kadar okyanus tabanlarının sadece %35'inin haritasının çıkarabildik. Dünya üzerinde insanoğlunun ulaşamadığı, doğal yapısını bozmadığı nadir yerlerden okyanus dipleri. En azından gizemli derinlikleri hep öyle hayal ederiz. Ancak gerçekler ne yazık ki öyle değil.

2017 yılında Nature dergisinde yayınlanan bir araştırmaya göre Mariana Yarığı, Çin'in en kirli nehrinden 50 kat daha fazla zararlı kimyasal bulunduruyor. Zarar verdiğimiz canlılar ve yok ettiğimiz habitatlarını görmezden gelirsek bile ileride bu kimyasalların dönüp dolaşıp bize döneceğini unutmamamız lazım.

Gelecekte okyanusların derinliklerinde *Lumote*'a benzer manzaralar keşfetmek istiyorsak acil bir şekilde tüketim ve üretim alışkanlıklarımızı gözden geçirmemiz lazım...

Nature makalesi: https://tinyurl.com/ogz-175-nature



Canlı canlı ne kadar ilerlediğinizi görmek oldukça tatmin edici

uğraştıktan sonra düşen o jeton oldukça tatmin edici oluyor, kendinizi çok zeki hissediyorsunuz. Üstelik bir yerde takılınca oyun sizi bazı ses efektleriyle yönlendirmeye çalışıyor. Modern AAA oyunlarındaki gibi bir yönlendirme değil bu, bulmacayı sizin için çözmüyor; sadece ilgili noktalara dikkatinizi çekiyor. Şahsen çok beğendiğim bir sistem oldu bu. Umarım farklı oyunlarda da görürüz kendisini.

Burada oyunun eleştirebileceğim tek bir noktası var. Ölünce bulmacaların baştan başlaması. Böyle bütün parçaları ayarlamışsınız, son deniz anasını yerine götürüyorsunuz; yanlış bir hareketinizde platformdan düşüyor ve her şeye baştan başlamak zorunda kalıyorsunuz. Neyse ki böyle bir hata yapabileceğiniz çok fazla bulmaca yok. Platform kısımları oldukça basit tutulmuş.

Mastermote öldü! Yaşasın Mastermote!

Lumote'u bitirip de doyamayanlar için bir New Game+ modu var ama çok heyecanlanmayın, aynı oyunun kırmızısı bu. Oyun dünyasında bir anlamı var ancak yeni herhangi bir şey sunmuyor. Başarımları tamamlama peşinde değilseniz görmezden gelebilirsiniz.

Hipnotize olmuşçasına dünyasında kaybolmak istediğiniz bir üç boyutlu platform – bulmaca oyunu arıyorsanız *Lumote: The Mastermote Chronicles* kaçırmak istemeyeceğiniz oyunlardan birisi.



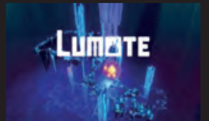
+

- Görsel tarz
- Güzel bulmacalar
- Dengeli, tatmin edici zorluk
- Transa sokan atmosfer

−

- Bazı mekanikler hemen anlaşılmıyor
- Ölünce bulmaca baştan başlıyor
- Tekdüze çevre tasarımı

7



Son Karar

Dünyasına kaptırıp kafanızı dağıtacağınız bir bulmaca oyunu arıyorsanız kaçırmayın!

TÜR: Bulmaca – Platform | **YAPIM:** Luminawesome Games | **DAĞITIM:** Wired Productions
DİJİTAL İNDİRME: Steam (fiyat henüz belli değil), GOG (19.99 eur), Epic Store (fiyat henüz belli değil) | **YAŞ SINIRI:** PEGI 3





FINAL FANTASY VI: PIXEL REMASTER

Altı oyun oldu, hâlâ bir fontu düzeltemediniz!

CAN ARABACI

Kâh güldük, kâh hüzünlendik, bolca eğlendik ve Square Enix'in Final Fantasy'nin ilk altı oyununu piksel piksel bir potada erittiği, biraz modernleştirirken özünü de korumaya devam ettiği Pixel Remaster maceramızın sonuna geldik. En azından şimdilik… Eee hayranlardan talep var, seri de altın yumurtluyorken bundan on sene sonra 3D Remake ya da VR Remaster gibi tonla yeni versiyon görürsek hiçbirimiz şaşırmayız.

Pixel Remaster serisini değerlendirecek olursak, eksikleri olmasına rağmen genel olarak seriyi modern bir kitleye taşımak ve tanıştırmak açısından iyi bir iş çıkartıldığını düşünüyorum. Sevenlerinin gönlünde yeri daha bir özel ve güzel olan Final Fantasy VI için de ona yakışır bir ekstra çaba göstermişler, ekstra güzel bir kapanış olmuş hatta.

Serinin şu aşamasına kadarki en kalabalık maceracı grubu içeren Final Fantasy VI'nın hikâyesi (özellikle başlarda) büyüden yoksun olsa da Square'in sihirli dokunuşlarından bolca nasibini almış. Geçmişte War of the Magi denilen bir savaşın ardından dünyadan büyü neredeyse yok olmuş. Büyünün yokluğunda teknoloji alıp yürümüş ve Machinist gibi sınıflar, Magitek denilen Steampunk'ımsı mecha zırhlar türemiş. İşte bu Magitek zırhların karda kışta uzuuun uzuuun yürüdüğü bir sahneyle açılıyor oyun. Ama burada ilginç (ve biraz komik) bir detay var: Oyunun orijinal versiyonlarında bu kısımda Credits aktığı için neredeyse 2 dakika süren sahnenin neden o kadar uzun sürdüğünü anlayabiliyordunuz; Remaster versiyonunda Credits'i kaldırmışlar ama yürüyüş sahnesi yine 2 dakika sürüyor, o da biraz anlamsız olmuş. Neyse, bir kasabada bulunan donmuş bir esper söylentisini araştıran ufak bir grup olarak bu dünyadaki ilk adımlarımızı atıyoruz. Esper'ler İmparatorluk için önemli, çünkü büyünün bu dünyadaki yegâne kalıntısı olan Esper'leri tamamen kontrol altında tutmak istiyorlar. Ama Esper ile temasa geçmek Terra'da uyuyan bazı güçleri de ortaya çıkartıyor ve İmparatorluk etkisinden çıkmasını sağlıyor. Sonrasında da yolu "Returners" adındaki direniş güçleriyle kesişince hem Esper'lerin hem de dünyanın kaderini değiştirecek hikâyemiz tam anlamıyla başlamış oluyor.

Final Fantasy VI, Pixel Remaster'lar içerisinde en geniş oynanabilir karakter yelpazesine sahip oyun. Önceki oyunlarda kimin yanınıza ne zaman katılıp ne zaman ayrılacağı konusunda söz sahibi değildik, FFVI ile birlikte başlarda yine eski usul gelenler ve gidenler olsa bir yerden sonra partiniz üzerinde tam kontrol sahibi olmaya başlıyorsunuz. Karakterler ve hikâyeleri de yine serinin üst seviye işlerinden birisi. Geçmişe ait güçlü bir yadigârın peşindeki hazine avcısı Locke, Figaro Kralı Edgar ve ikiz kardeşi Sabin, İmparatorluk'tan iltica etmiş General Celes… FFVI'yı bitirdiğinizde hep aklınızda kalan karakterlerden olacaklar. Ha, tabii bir de Kefka var. Oyunun ana düşmanı ve Gestahl İmparatorluğu'nun baş büyücüsü olan Kefka'nın… ilginç bir hikâyesi ve tam anlamıyla kaotik, acımasız bir karakteri var. Başta biraz bıyık burup kehk keh gülen çizgi film kötüsü gibi karikatürize gelse de izini hakkıyla bırakıyor, o konuda içiniz rahat olsun.

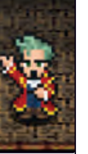
Hangilerini oynayalım, hangilerini atlayalım?

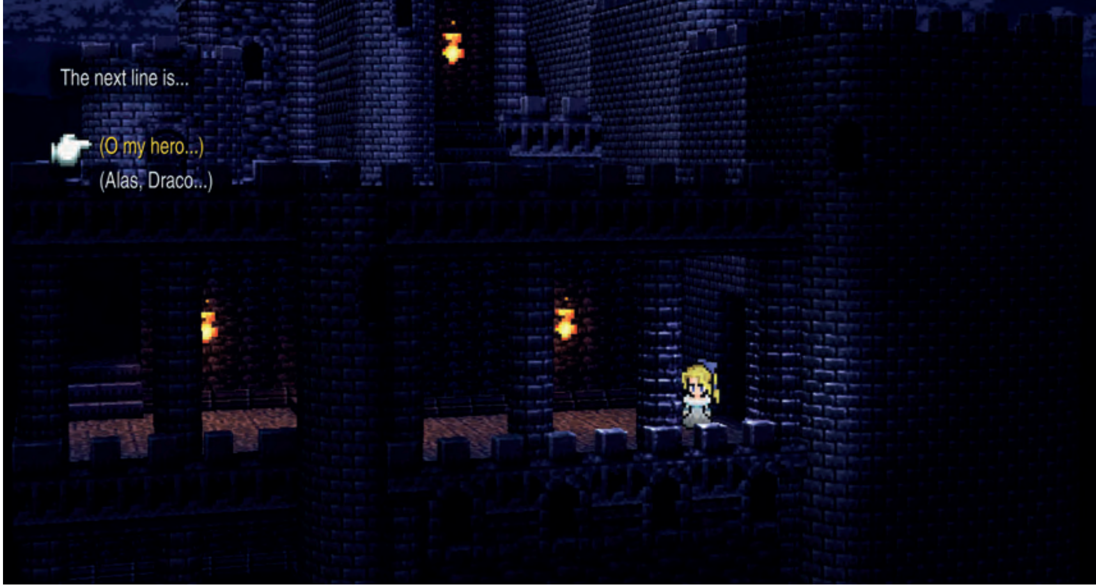
Aylardır Pixel Remaster'ları inceleyip duruyoruz, madem sona da geldik şöyle altı oyun içinde mini bir sıralama yapmayalım mı yani? Hangisini en çok seversiniz orası sizin kişisel zevkinize kalmış tabii ama ben şahsen özellikle VI, IV ve III'üncü oyunların yerini bir ayrı tutuyorum; bunların üçünün de neden klasik olduğunu, zamanının ötesinde olduğunu oynayınca anlıyorsunuz zaten. I. oyun nispeten basit olsa da seriye yolu açan oyun olması açısından bence çok önemli. V, yine oynaması keyifli ve eğlenceli lakin hem sınıflar hem de hikâye açısından ara ara gereğinden fazla karmaşa olabiliyordu. II. oyunsa kalıbını kırmaya çalışırken arada kalmış olmanın kurbanı biraz da…

Özellikle "Bunu oynamasanız da olur" dediğim yok ama vaktiniz ve sabrınız sınırlıysa bu dediklerime göre bir liste yapabilirsiniz kendinize.

Büyü yok demiştin ama Magicite var?!

Büyü neredeyse tamamen yok olmuş olduğu için teknoloji filizlenecek alan bulmuş demiştim, bunu yanımızdaki karakterlerin mesleklerinden de fark ediyorsunuz zaten. Mesela Edgar bir machinist ve ürettiği ya da bulduğu makinelerin gücünü kullanarak çeşitli saldırılar yapıyor. Sabin adeta bir dövüş oyunu oynuyormuş gibi kombo yapıyor. Cyan, Bushido adındaki Ninja yeteneklerini sergiliyor. Gau'nun olayı biraz daha değişik ve bir nevi "mimic" gibi işliyor: Düşman gruplarının üzerine zıplayıp savaştan çıkıyor, sonraki savaşta geri geldiğinde kendisine kurumuş et verirseniz gruba geri katılıyor ve düşmanlarının yeteneklerini öğrenmiş oluyor. Fark ettiyseniz pek de "büyülü" yeteneklere sahip değiller hiçbiri. Celes ve Terra dışında yani. Ama onların neden öyle oldukları





da hikâyede açıklandığından çok deşmiyorum şimdi. Hepsinin kendine ait sınıfları, bu sınıfların özel yetenekleri, bir de ek olarak kullanabildikleri Relic'ler var -ki bu sınıfların özelleştiği kısımları biraz daha genişletebiliyor. Kimi Relic düz yürüme hızını arttırırken kimisi de canı düşük takım arkadaşlarınıza gelecek darbelerin önüne atlamayı sağlayabiliyor mesela. Bu kadarı bile aslında yeterliyken oyunun ortalarına doğru bir de Esper'lerin potansiyeli ortaya çıkmaya başlıyor. Önceki oyunlardan "Summon" olarak da bildiğimiz bu Esper'lerin her birinin farklı bir bonusu ve öğrettiği yetenekler mevcut. Bir karaktere Esper atadığınızda level atlattıkça o oranda yeni yetenekler, büyüler de öğrenmeye başlıyorsunuz.

Bunlar dışında Final Fantasy VI, büyük ölçüde diğer Pixel Remaster'larda da olan bütün övgü ve serzenişlerimi aynen devam ettiriyor. Sesler ve müzikler nefis şekilde elden geçmiş, oynanışı kolaylaştıran bir ton yenilik gelmiş falan. Square'in işi bir adım daha öteye taşıdığı noktaysa oyunun ikonik bazı sahnelerinde gözümüze çarpıyor. Şu Celes'in Maria'yı taklit ettiği meşhur opera sahnesi var ya hani, onu Octopath Traveller tarzında 3D arka plan ve piksel grafiklerle yenileme yoluna gitmişler; üzerine eskiden yazılardan ve midi müzikten ibaret opera sahnesindeki şarkıları seslendirmişler -ki bu hali o sahneyi daha çarpıcı ve enfes kılmış. Yalan yok, o sahneleri görünce keşke bütün Pixel Remaster'ları aynı tarzda yapsalarmış baştan sona diye geçirdim içimden. Bu da FFVI Pixel Remaster için içimde en büyük kalan ukde oldu herhalde. Ha, bir de eksik GBA içerikleri var tabii… (Âdet yerini bulsun diye eksik içeriklerden yakınmadığım bir Pixel Remaster incelemesi kalmasın istedim)

Final Fantasy Pixel Remaster serisi altıncı oyunla birlikte tatmin edici ve başarılı bir final yapıyor özetle. Eğer serinin ya da genel olarak J-RYO'ların hayranıysanız ne yapın edin, mutlaka bu dolu dolu zamansız klasikleri bir tecrübe edin derim.

Kaç böbrek ulan bir heykel?!

Square Enix geçenlerde 1/6 boyunda nefis bir Terra heykelciği duyurdu. Magitek zırhın üzerinde, yanında Moogle'larla poz veren Terra gerçekten hem işçiliği hem de kalitesiyle dudak uçuklatıyor. FFVI hayranıysanız mutlaka alıp arşive katmak istersiniz, hatta para çıkışmazsa böbreğinizi satıp almak bile isteyebilirsiniz… ancak yine de satın almak için yeterince böbreğiniz olur mu, orası biraz şüpheli işte. Zira 600 adet üretilen bu heykelin fiyatını dolara çevirdiğimizde 12,000$ ediyor. On. İki. Bin. Dolar. Türk lirasına çevirmeye çalışmayın, kalbiniz dayanmaz.

Yani heykel çok güzel, tamam da 12,000 nedir yahu? Hakikaten öyle uçuk bir fiyat ki, Final Fantasy serisinin yaratıcısı Hironobu Sakaguchi bile çıkıp "Square, canım iyi misin? Borca harca mı girdin? Paraya mı sıkıştın, hayırdır?" diye tweet attı heykelin haberini paylaşırken.

Hani Magitek zırhın içine gerçekten binebiliyor ve savaşabiliyor olsam yine anlayacağım ama… 12,000$ nedir ya?

TÜR: RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Square Enix
DİJİTAL İNDİRME: 90 TL (Steam), I-VI Bundle – 375 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 7+



- HD-2D grafikler ve opera sahnesi nefis olmuş
- Yenilenmiş müzikler yine muhteşem
- Oyun kalitesini geliştiren eklentiler enfes
- Hem nostaljik hem de modern bir FF tecrübesi
- Hem hikâyesiyle hem oynanışıyla hâlâ zamansız bir klasik



- Başka versiyonlarda olan bazı bölümler eklenmemiş
- Tek tek almaya çalışınca fiyatı çok fazla

8.5



Son Karar

Pixel Remaster serisi altıncı oyunla birlikte kapanışı zirvede yapıyor.

THE SERPENT ROGUE

Zor zanaat dedikleri bu olsa gerek

PELİN YİĞİT

Büyük bir oyun furyası atlattık. *Elden Ring*'lerden *Horizon*'lara pek çok oyun geldi geçti şu birkaç ayda. Yakın zamanda da büyük bir oyun yokken hazır biraz kafamızı dinleyelim ama heyecanı da elden bırakmayalım diyebileceğiniz bir oyunla geldim sizlere.

The Serpent Rogue, Orta Çağ'da veba doktoru kılığında simyacılık ve keşifle kötü bir gücün yayılmasını durdurmaya çalıştığımız bir oyun. Tema olarak çok yabancı olmadığımız bir hikâyeye sahip. "Corruption" adı verilen ve bulunduğu yeri yaşanmaz hale getiren bu kötü gücü durdurabilmemizin tek yolu araştırmalar yapıp zanaat konusunda kendimizi geliştirmek.

Size "Ben Roguelite bir oyunum" diyen oyunumuz oldukça acımasız ve öldükçe devam etmeniz için pek bir motivasyon vermiyor. Oyuna bu açıdan ilk saatlerinde alışmak neredeyse imkânsız. Sizi içerisine atar atmaz bir şeyler yapmanızı ve bu yapacağınız şeyleri kendi kendinize keşfetmenizi bekliyor. Çok yorucu gibi duruyor, biliyorum ve öyle de ne yazık ki. Gerçek anlamda simyadan, zanaattan ve öldükçe öğrenebildiğiniz oyunlardan hoşlanmıyorsanız tam bir işkenceye dönüşebilir.

Topladığımız her bir malzeme öldüğümüz anda üzerimizden yok oluyor tabii ki. Oyun size yeniden canlandığınızda kaybettiklerinizi öldüğünüz noktadan tekrar almanız için bir şans tanıyor fakat alamadan tekrar öldüğünüzde ikinci bir şansınız olmuyor. Bu nedenle topladığınız şeyleri kullanmak için kısıtlı bir vaktiniz var. Tabii bu sırada zanaat yapmayı ve keşfetmeyi de başarmanız gerek. Savaşırken tüm bunları düşünmek zorunda olmak da oyuncuyu yıpratıyor haliyle. Bu durum kimileri için heyecanı arttırırken kimisini de oyundan soğutacaktır diye düşünüyorum.

Bölgeleri işgal eden bir güce karşı koymak için yola çıktığımızdan bahsetmiştim; bu gücün çaresini bulmak için olabildiğince fazla eşya bulup haklarında araştırmalar yapmamız gerekiyor ama oyunun en büyük sıkıntısı da burada kendini gösteriyor: "Zaman". Tüm bunları yaparken zamana karşı yarışıyoruz. Güvenli sayılan kamp bölgemizden işgal bölge-





Ağaçtan inip biraz yardım etsen, üç beş eşya bulsan...







Sürekli acele, sürekli koşmaca





sine geçtiğimizde yalnızca birkaç dakikamız var; ekranın üst köşesinde verilen sayaç sona ulaştığı vakit karakterimizi "Corruption" sarıyor ve ölmüş oluyoruz. Zamana karşı bir Roguelite… Gerçekten hiç stresli değil :)

Bana kalırsa oyunun biraz da kendi ile çakıştığı bir nokta burası. Hem araştırarak ilerlememizi bekleyip hem de süre konulmasını çok acımasızca buldum. Beni oyundan en çok iten nokta bu oldu.

Farklı bir bakış…

Yalnızca kötülük bir şeyleri kendine çekmiyor, siz de karakterleri kendi tarafınıza çekebilirsiniz. Oyunu bu açıdan çok sevdim ve henüz ilk dakikalardan bir köpeği kendime dost edindim. Bu köpeği besleyebilir, onunla oyun oynayabilir, savaşlara beraberinizde götürebilir ve öleceğini hissettiğiniz koşulda kampa geri yollayabilirsiniz.

Bu konuda farklı bir havaya sahip oyun. Kamp alanında pek çok kişiyi beraberinde birkaç köpekle, yılanla vb. canlılarla gezerken görebiliyorsunuz. İlk başta bu kimseleri çok ciddiye almasam da oynadıkça kaynak sıkıntısı çektiğim için kamp alanındaki insanları öldürerek de kaynak alabileceğimi keşfettim. Tam olarak oyun benim için bu alanda açılmaya başladı diyebilirim.

Her şey iyi güzel fakat Türkiye fiyatını gördükten sonra tüm fikirlerimi baştan gözden geçirdim. Gerçekten de bu oyun 170 TL eder mi, emin değilim. Evet keşif ve araştırma, zamanla yarışma gibi özellikler sizi belirli bir süre oyunda tutsa da inanılmaz zor bir başlangıcı olduğunu düşünüyorum. Ayrıca o dövüş sistemi ne yazık ki beni oldukça itti. En son *The Witcher 1* dövüş sisteminde bu hisleri yaşamıştım. Kaldı ki sistem bu haldeyken tüketilebilir silahların olması, en kolay bulunan eşya olan baltayı bile 5-10 savurmada tüketiyor oluşumuz oldukça sinir bozucu bir durum.

Bütünüyle göz önüne alındığında alışması da kendisi de zor bir oyun. Her ne kadar sonradan kendisine çekse de bu fiyat için "değer" diyebileceğim türden bir oyun değil. Beni oyalarken zorlayacak bir şeyler arıyorum derseniz bir şans verebilirsiniz tabii. Benim kendisi için büyük umutlarım vardı ve sonradan biraz toparlamasına rağmen sırf dövüş mekanikleri ve zaman kısıtlaması bile beni oyunu açmaktan soğuttu ne yazık ki…

TÜR: Macera, Aksiyon, Bağımsız | **GELİŞTİRİCİ:** Sengi Games | **YAYINCI:** Team17 Digital | **FİYATI:** 169 (Steam)



- Yaratıkları ehlileştirip, tarafımıza çekebilme fikri müthiş.
- Müzikler ve atmosfer çok başarılı.
- Kaynak çeşidi inanılmaz bol, karşınıza her tür malzeme çıkabiliyor.

–

- Ufak tefek geçişlerden sonra kasma sorunları yaşıyor.
- Zamanı bu kadar acımasız kullanmak oyun açısından olumsuz olmuş.
- Kamera açısı çoğu zaman bir şeylerden kaçarken yolumu bulmamda zorluk yaşattı.

6



Son Karar

Hem kaynağın bol olsun hem her şeyi araştır hem de sürene dikkat et. Tüm bunları yaparken ölmemeye çalış, ölürsen de her şeyi en baştan yaparsın :) Ben bunu yazarken yoruldum, oyunu siz düşünün.



GANRYU 2: HAKUMA KOJIRO

Yenilen Samuray düelloya doymazmış...

EMRE SÜMER

Japonya tarihinin en büyük samurayları arasında gösterilen Miyamoto Musashi ve Sasaki Kojiro arasındaki rekabeti duymuşsunuzdur. Bu iki kılıç ustası Ganryu Adası'nda kozlarını paylaşmış. Musashi'nin galibiyetiyle biten maç pek çok kitap, film ve oyuna da uyarlanmıştı. İşte 1999 yılında NeoGeo'ya çıkan ilk *Ganryu* da Kojiro'nun intikam için cehennemden dönüşünü konu alıyordu.

İşin ilginç yanı ilk *Ganryu* öyle adı sanı pek duyulmamış, gayet gariban bir oyundu. Oyunun ikincisi duyurulduğunda bu yüzden çok şaşırmıştım, tıpkı *Windjammers*'ta da olduğu gibi. Orijinal oyunun yapımcısı Visco firması 2001 yılında battıktan sonra ortada kalan isim haklarını Storybird Studio satın almış ve koskoca bir 23 yıl sonra devam oyunu yapmaya karar vermişler. Doğrusu iyi de yapmışlar.

Ganryu 2, Kojiro'nun ilk oyundaki başarısız denemesinin ardından ikinci intikam turunu konu alıyor ve Japonya'yı gene şeytanlar basıyor. Biz de Musashi olarak bu duruma son vermek için tekrar yola çıkıyoruz. Oyun temelinde tipik bir side scroller / hack'n slash kırması. Her biri iki kısımdan (Act) oluşan 5 bölüm boyunca savaşarak ilerliyor, her kısmın sonunda da bir boss ile kapışıyoruz.

Musashi düşmanlarını yenebilmek için pek çok farklı tekniğe sahip. Ufak çaplı kılıç komboları yapabilir, kunai'ler fırlatabilir, duvarlardan sekerek zıplayabilir (fakat bu mekanik biraz sıkıntılı maalesef), Iaido tekniğine benzer bir kesme hareketi yapabilir ya da çeşitli ninpo güçleri kullanabilirsiniz. Oyundaki zorluk seviyesi göz önüne alındığında da tüm teknikleri doğru yerde doğru şekilde kullanmanız büyük önem taşıyor, zira bulunduğunuz bölüm bitmeden tüm canlarınızı bitirirseniz tüm bölümü en baştan oynamak zorunda kalıyorsunuz.

Şahsen oyunun akıcılığını, aksiyonunu ve temposunu ben çok beğendim. Arcade kafasında yapıldığından bazı düşman pattern'lerini öğrenmek için illaki bir kez dayak yemek zorunda kalabiliyorsunuz fakat bu alınmış dersler duygusu sizi oyunun içinde tutuyor ve "Bu sefer ne yapacağımı biliyorum" diye tekrar tekrar denemeye itiyor; bilhassa da sabır gerektiren fakat gayet keyifli boss savaşları. Oyunun bazı bölümlerde farklı türlere kayarak platform, Run & Gun, hatta Shooter'a bile dönüştüğünü de ekleyeyim unutmadan. Fakat bu bölümlerin kalitesi standart hack & slash kısımların kalitesinden biraz uzak.

Storybird Studio modern bir sistem üzerinde Arcade havası yaratmayı başarmış. Grafikler hem Arcade dönemini çok iyi yansıtıyor hem de tarzıyla göz okşuyor. Feodal Japonya dönemi de hem tarz hem de koto ve shamisen gibi dönemin enstrümanlarını içeren kaliteli müziklerle gayet iyi aktarılmış. Fakat ne hikmetse teknolojik araçlar içeren bölümler de eklenmiş ve bu turlar oyunun bütünlüğünü biraz bozuyor.

Ganryu 2 tabi ki de AAA oyun kalitesinde bir şaheser değil. Fakat buram buram Arcade dönemi kokan, gayet eğlenceli bir macera. Oyun süresinin biraz kısa olması ve duvardan sekme mekaniklerindeki problemler gibi ufak tefek sıkıntıları var fakat ben oynarken gerçekten keyif aldım. En azından uygun fiyatta yakaladığınız zaman kaçırmamanızı öneririm.



- Hem oynanış hem de grafik olarak arcade havası yakalanmış
- İnsanı tekrar tekrar denemeye itiyor
- Müzikler ve grafikler kaliteli
- Keşif duygusunu ödüllendiriyor

−

- Duvardan zıplama mekanikleri sıkıntılı
- Oyun süresi kısa
- Teknolojik bölümler alakasız olmuş

7



Son Karar

İyi bir macera arayan samuray kafalar kaçırmasın!

TÜR: Scrolling hack & slash | **YAPIM:** Storybird Studio
DAĞITIM: Pixel Hear | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (28tl), PSN (189tl), Switch (20 Euro)







« 6 farklı demirci dükkânı yarattım, hepsi de gayet iyi gözüküyor...

DUNGEON ALCHEMIST

Açılın DM'lik yapacağım!

BURCU ARABACI

Dungeon Alchemist'e Kickstarter'dan girerken "Ooo, hızlı hızlı harita yaratmaca! Hem de 3D!" diye fırlatmıştım cüzdanı. Özellikle de o aralar tam gaz DM'lik yapıyor olduğum ve sevgili oyuncularım "Şehirdeki beşinci hana da gidelim de bir soruşturalım, neydi oranın adı?" diye mekân mekân gezinmeyi çok sevdikleri için iki tıktıkla harita yaratma ihtimali çok cazip gelmişti. Peki bu açıdan beklentilerimi karşıladı mı *Dungeon Alchemist*? Evet, doğrusu iki boyutlu harita üreten pek çok gereci zaten kullanıyor olsam da üç boyutlu ve detaylı bir haritanın yarattığı atmosfer bir başka.

Kickstarter'a girerken bu işin mutfağına (bu ayki Selam'a selam çakaraktan) yabancı olmadığım için projenin başarısız olma ihtimaline de hazırlamıştım kendimi. Zira yapay zekâ son yıllarda hepimize parmak ısırtacak kadar gelişmiş olsa da ortaya bir kare çizip "Burası han gibi bir şey olacak" deyince ortaya makul bir sonuç çıkarmak da her yiğidin harcı değil. Fakat görebildiğim kadarıyla gayet iyi kotarılmış. İki saniyede çiziktirdiğim mekanlar arasında "Yok canım saçmalık artık!" diyecek kadar göze batan bir şey göremediğim gibi, odaları birbirine ekledikçe her odanın bir diğerine kapısı ve dış duvarlara da penceresi olduğunu görmek hoşuma gitti. İki oda arasında kalan pencereler de otomatik siliniyor.

Hızlı hızlı yarattığımız bu haritaların üzerinde oynamalar da yapabiliyoruz elbette. Beğenmediğimiz dolabı silip yerine menüden bir yatak seçip ekliyoruz mesela. Lakin yapabildiğimiz değişiklikler ekleme, çıkarma, yer değiştirme ve döndürme ile sınırlı kalıyor. Şu kırmızı yatak örtüleri yeşil olsa diyemiyoruz. Yapamadığımız bir diğer şey de objelerin yüksekliğini ayarlamak. Örneğin bir şarap şişesini masanın üzerine koyabiliyoruz ancak kalkıp da havada asılı durmasını sağlayamıyoruz. Ya da baş aşağı koyamıyoruz, yan yatıramıyoruz. Birisi gelmiş bu odayı darmadağın etmiş izlenimi verecek bir ortam yaratmak mümkün değil yani. Haritaları yaratacak olan yapay zekaya bu sınırlamayı koymalarının sebebini gayet iyi anlıyorum ama son kullanıcının yaratıcılığını biraz daha özgür bırakmaları lazım.

Dungeon Alchemist henüz Erken Erişim'de fakat fonksiyonel açıdan kullanılabilir durumda. Geliştiricilerin söylediğine göre Erken Erişim'den çıkmadan önce şu anda kullanımda olan 1500 objeyi 5000'e çıkarmak istiyorlarmış. Bana sorarsanız 3'e 5'e bakmayıp kullanıcıların obje eklemesine izin verseler çok daha iyi olurdu. Çünkü bunu 45 dolara sattıktan sonra bir de üstüne ek objeler için para istemezler diye düşünmek istiyorum. Türkiye fiyatı 65 TL olduğu için bize hava hoş gerçi.

Kısacası *Dungeon Alchemist* hızlıca 3D haritalar yaratmak için şu anki haliyle giderli, geleceğe yönelik de umut vadeden bir gereç. Geliştiriciler de aldıkları geri bildirimlere önem veriyor gibi görünüyor. Tam haliyle çıkana kadar eksiklerini tamamlayıp dört dörtlük bir DM yardımcısı olabilecek mi bekleyip göreceğiz.

YAPIM / DAĞITIM: Briganti | **TÜR:** Harita yaratmaca | **DİJİTAL İNDİRME:** 67 TL (Steam)



+
- **İki tıkla üç boyutlu harita, daha ne olsun?**
- **Odaları çok hızlı yaratıp dolduruyor**
- **TL fiyatı oh la la!**

−
- **Objelerin yüksekliği ayarlanamıyor**
- **Kendi yarattığımız modelleri ekleyemiyoruz**

Son Karar

Henüz pişmesi gereken yanları var ama piyasadaki benzerlerine kıyasla şimdiden önde gibi duruyor.

Weird West

ATI YOKTUR BİNEMEZ, ÜSTELİK HAMBURGER YEMEZ SİLAHI VARDIR KULLANMAZ, BU NE BİÇİM KOVBOY?

İhsan Asman

Raphael Colantonio, kurucusu olduğu Arkane'den ayrıldıktan sonra PC Gamer'a verdiği bir röportajda aynen şunları söylemişti, kabaca çeviriyorum: "Sanıyorum ki bir sürü insan daha kanalize, daha kontrollü bir deneyim, böyle daha hazır formül sunan oyunlardan memnun. Hatta direkt gayet mutlular bundan diyeyim, zira muhtemelen böyle daha çok güvende hissediyorlar. İşte sonra böyle bir sinematik giriyor araya, hikâyeden birtakım parçalar veriyor, sonra oyuncu gidiyor birkaç canavar kesiyor, sonra araya hop bir sinematik daha. Bu pek benim olayım değil." Valla *Weird West*'i bana bir çırpıda özetle deseniz, Colantonio'nun röportajından bu bölümü kullanırdım (Aa, kullanmışım bile!). Maalesef çok şey yapmaya çalışırken hiçbirini tam anlamıyla doğru yapamayan, pek çok açıdan tekrara düşen ve günün sonunda fazla saptanmış bir tecrübe olmaktan öteye gidemiyor *Weird West*. Arkasındaki tüm tutkulu hedeflere rağmen.





Görünüş aldatıcıdır

Şimdi pek çok kişi oyunun şahane görselliğine, izometrik kamerasına, ne bileyim Colantonio ismine falan bakarak epey umutluydu. Ki şimdi hakkını yemeyelim, oyunun görselliği cidden güzel. Ama geri kalan pek çok şey maalesef büyük bir hayal kırıklığı. Tabii bu ne beklediğinize de bağlı. Eğer Colantonio'nun bu büyük laflarını oyun başlamadan evvel dinlemediyseniz, öyle büyük beklentileriniz de yoksa fena sayılmaz bu oyun. Ama çevre etkileşimine bakıp *Divinity: Original Sin* tadında eğlenceli bir aksiyon ya da izometrik kamerasına bakıp gene aynı oyun gibi derinlikli bir RYO deneyimi bekliyorsanız üzülürsünüz. Hatta ve hatta yakın zamanda oynadığım *RUINER* gibi rafine bir twin stick shooter deneyimi bile sunamıyor *Weird West*. Ya evvela oyunun dövüş sistemi tam bir keşmekeş. Oyunun tuhaf kontrolleri bu keşmekeş halin en büyük sebebi sanırım. Silah çıkarmak için ayrı bir tuşa bir kere basmak yerine, direkt silah çıkarma tuşuna basılı tutarak ateş etmemiz lazım ve silahı çıkarınca da kamera tek bir yöne sabitleniyor nedense. Gene saçma bir şekilde, silahla ilişkili bir yeteneği kullanmanız için (bu basit bir buff olsa dahi) silahı çıkarma tuşuna basılı tutmanız gerekiyor. Yani anlatması zor ama *RUINER* gibi başarılı twin stick shooterların yaptığını aynen buraya entegre etmek gibi görece bir seçenek varken, Amerika'yı yeniden keşfetmeye çalışmış WolfEye. Artık oyunun ortamının gazına mı geldiler nedir. Bu arada oyunu DualSense ile denediğimi de ekleyeyim. Ve sonuç gene hüsran, hatta kontrolcüyle daha bile zorlanmış olabilirim.

Böyle bodoslama daldım ama gerçekten *Weird West* oynarken ilk almaya başladığım notlar bu saçma dövüş sistemiyle ilgiliydi. Bakmayın kontrollere bir şekilde alışıyorsunuz ama sonrası da güllük gülistanlık değil ki. Bir kere şu çevre etkileşimi muhabbeti çok balon. Evet uzaktan varil falan patlatabiliyorsunuz, evet zehir yüklü varilleri vurup düşmanları zehirliyorsunuz falan ama her şey o kadar kütük hissettiriyor ve eğlenceli olmaktan uzak ki. Yani bir noktaya kadar eğlenceli ama abartıldığı kadar değil demeliyim çünkü sıkılma çıtası çok düşük. Ciddi düşük. Ki oyunun en büyük sorunlarından biri de tekrara düşme hali. Mesela ilk bölümde yalan yok, bir havaya girdim. Sonra Pigman bölümü başladı, sözüm ona farklı bir karakter ve farklı yeteneklerle geliyor falan. Ama düşen düşmanlara leş yiyiciliği yapmak dışında (mecazen değil bu arada), öyle aman aman bir farklılığını göremedim karakterin. Bu arada nedense oyunun tüm başarımlarını topladım, sözüm ona

İnsanlar pek kibar olabiliyor, canım benim



KARARLAR VE SONUÇLARI

Pek çok oyunun, "seçimlerinizin sonuçları oyun dünyasını kökten değiştirecek!!1" tadındaki çıkışlarının patlamasına alışkınız ve ne yazık ki *Weird West* de bu kervanın son üyesi. Yaptığınız seçimler evet belli karakterlerin kalıcı şekilde değişmesine, grubunuzu terk etmesine vs.ye neden olabiliyor ama bunun dışında çoğu şeyi gazete haberlerinden falan okuyoruz. Mesela oyunun başlarında karanlık bir tip olan Galen Weeks isimli şahsiyeti harcadım. Oyun yükleme ekranlarında böylesi eli kolu uzun olan bir adamı öldürmemin ciddi sonuçları olacağına dair bana tehditkâr uyarılarda bulundu ama nafile. Adamı temizledim ve hayatıma devam ettim, hiçbir şey olmadı. Aslında ilginç mekanikler denenmiş, mesela birini öldürdüğünüzde çocuğu ya da eşi size intikam yemini edebiliyor ama çoğu durumda bu intikam yeminini eden kişiler de ortamda bulunduğundan onları da ortadan kaldırabiliyoruz. Laf ola beri gele yani. Ya da bunun tam zıttı olarak, kıçını kurtardığınız biri "Ömür billah dostunum ulen!" diyerek sizin durum dışkıya sardığında bir anda ortama dalıp hayat kurtarabiliyor. Ama bu da iyi düşünülüp iyi işletilememiş onlarca fikirden biri son kertede.

MÜZIK KULLANIMI

Ya hakikaten artık nasıl bir tekrara düşmek yahut daha doğru tabirle tembellik varsa oyunda müzikler bile bundan nasibini almış. Mesela en sevdiğim hikâyelerden biri olan Kızılderili hikayesinde kayıp bir madeni aradığımız ve bulduğumuz yerde çalan bir müzik var, dinlemelere doyamadım. Gene Grackle'a ilk adımımızı attığımızda çalan müzik, şahane. Ama işte bir süre sonra her kasabada aynı müzik çalınca, kasabalar neredeyse birbirinin aynısı olunca ambiyans o kadar kolay dağılıyor ki. İrili ufaklı bir sürü güzel detayın tekrarlarla etkisini kaybettiği bir yapım maalesef *Weird West*.

açık dünyasında girmedik delik bırakmadım neredeyse ama tüm mekânlar o kadar birbirinin aynısı ki… Birbirinin aynısı kasabaları saymazsak, oyunda genel olarak üç-dört tip mekânda geziniyoruz zaten: Direkt çöl alanları, madenler, Kızılderili yerleşkesi civarındaki ormanımsı alanlar ve Oneirist yerleşkeleri/tapınakları. Yani böyle saydığımda çeşitlilik fena değilmiş gibi gelebilir kulağa ama bir sürü yerde resmen aynı assetler kullanılmış, bir süre sonra öyle böyle sıkmıyor.

Bardağın dolu tarafı

Ya dedim ya aslında *Weird West* biraz da kendisine nereden baktığınıza göre değişebilecek bir deneyim. Değişik denediği şeyler var, mesela beş farklı karakterle oynatıyor sizi. Vahşi Batı konseptine kurt adamdır, cadıdır gibi acayip tipleri atmasının yanı sıra Kızılderilisi, kelle avcısı gibi olmazsa olmaz karakterleri de başarıyla muhafaza ederek güzel bir karışım ortaya koyabiliyor. Bu beş farklı karakterin hikayeleri pekâlâ birbiriyle kesişiyor, çünkü hepsinin boynunda brand denilen bir iz var ki bu zaten hikâyemizin sacayağı. Bu farklı karakterlerin bambaşka fraksiyonlara dahil olması, bunların politik olarak çoğu durumda birbirlerinden hazzetmemesi ama bireysel olarak hepsinin bu brand üzerinden birbiriyle iş birliği yapma durumunda olması hoş bir detay. Ki her yeni oyunda eski yandaşımızı bulup (tabii ölmemişlerse) partimize ekleyebiliyoruz.

Bu arada bunlara yaptığınız Nimp Relic denen eşyalarla yaptığımız yetenek yatırımları bir sonraki karakterde envanterimizle birlikte puf olurken, Golden Ace of Spades kartlarıyla yaptığımız perk yatırımları kalıcı. Bu mevzu ucundan da olsa, "Yaa karakter gelişmesini anlamsız kılıyor" türünden eleştirilere yol açmış bu arada ama bence bir tık abartılıyor. Zira atımızın kesesine envaiçeşit objeyi bırakınca ya da herhangi bir bankada kasa açtırınca yeni karakterlerle de eski envantere ulaşmak mümkün. Ace of Spades kartları zaten kalıcı, Nimp Relic de *Weird West* dünyasında bolca bulunduğundan ve her karakterin farklı yeteneği olduğundan çok sıkıntı





En zayıf halka kim?

olmuyor. Ama işte lafı gelmişken, mesela silah geliştirmeleri o kadar laf olsun diye konmuş ki. Bir silahı geliştireyim diyorsunuz, hop iki dakika sonra, sıfır geliştirmeli çok daha iyi bir varyantını buluyorsunuz. Banka at muhabbetinde de bu var biraz. Atımıza eşyaları koymak bedava, bankada kasa açtırmak parayla. Oyuna eklenmiş olan ama muhtemelen hiç kullanmaya gerek duymayacağınız bir dolu şey var. Bu durumun keşif hissiyatını da baltaladığını belirtmeme gerek yok herhalde.

Neyse hikâye ve oyunun olumlu taraflarına geri dönecek olursak, mesela Heathen gibi iyi yazılmış trol bir arkadaş yahut Essex gibi azimle tuvaletini yapan dağları deler mottosunu yürekten benimsemiş karakterler göz dolduruyor. Ama hikâye gayet iyi başlamasına rağmen oyunun ortalarında fena halde tavsıyor (bak oyunu tam öveyim dedim gene bir yerlerden olumsuz bir şey pörtleyiverdi). Neyse ki son düzlükte tekrar bir toparlıyor kendisini. Bu arada hikâyenin tavsamasının en önemli sebebi, gene oyuna fena halde hâkim olan tekrara düşme hastalığı. Ne yazık ki hem ana görevler hem de yan görevler (özellikle kelle avları) birbirini çok tekrarlıyor. Yan görevlerin birbirini tekrarlaması zaten pek çok oyunda alışkın olduğumuz bir durum ama *Weird West*'te bazı ana görevlerin tasarımı bile yan görevmiş gibi. Mesela Pigman yolculuğunda büyülü bir ağacın Garip Batı'nın farklı noktalarına yayılmış üç farklı kökünü yakmamız lazım; Kızılderili yolcuğumuzda üç farklı bilezik bulmamız lazım vs. vs. Yani ana görev bile böyle giderken Colantonio'nun o ilk başta alıntıladığım röportajı aklıma geldikçe gülmemek elde değil. Ama neyse ki çok fazla olmasa da eğlenceli birkaç yan görev var oyunda.

Bu arada bir diğer göz ardı edilemeyecek sorun da oyunda ciddi bugların olması. Bazı tüccarlara eşya satamamak (ben dahil) pek çok kişinin başına gelmiş maalesef. Böyle irili ufaklı çok şey var ama neyse ki ben oyunu kıracak kadar ciddi olanlarına rast gelmedim. Gene de Steam topluluk sayfasındaki tartışmalarda bunu yaşayan pek çok talihsiz oyuncu olduğunu görebiliyorsunuz. Bu anlamda teknik olarak da sıkıntıları olan bir oyundan bahsettiğimizi unutmamak gerekiyor. Bir başka örnek: Oyunda partimize katılan diğer karakterleri düşmanların görmemesi gibi bir özellik var. Bu saçma gelebilir ama oyunda standart CRPG'lerden alıştığımız şekilde tüm partiyi biz yönetmediğimiz için bir yandan biraz mantıklı (gerçi tüm partiyi yönetmiyor oluşumuz da kendi içinde bir tutarsızlık bence) fakat bu bile çalışmıyor yer yer be arkadaş! Çoğu durumda düşmanlar sağa sola giden yandaşlarımızı görüp tetiklenebiliyor. Zaten parantezde çıtlattığım üzere, bu yandaş görünmezliği mekaniği düzgün çalışsaydı bile ezelden beri "ben immersive sim'im" türküsü tutturan bir oyun için oldukça çelişkili bence.

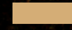
Ee yani? Almayalım mı o zaman?

Valla almanıza gerek yok zira oyun Game Pass'te var zaten. Bu yüzden gönül rahatlığıyla kendisine bir şans verebilirsiniz. Yazıda anlatmaya çalıştığım üzere gerçekten pek beklentiye girmezseniz, öyle en ücra köşedeki madenidir falan çok derinlemesine girişmeden kendisini deneyimlerseniz aklınızda iyi bile yer edebilecek bir oyun aslında. Ama Colantonio'nun gereğinden fazla tutkulu hedefleri, beklentinin biraz fazla yükselmesi ve belli başlı ciddi tasarım noksanları/teknik sıkıntıları oyunu "meh" seviyesinin ötesine taşıyamıyor maalesef. Başta da dediğim gibi pek çok şey yapmaya çalışırken her şeyin vasatını yapmış ama tarzı ve tavsamasına rağmen nihilist bir damardan dalan hikâyesiyle insana ortalama da olsa güzel vakit geçirtiyor diyebilirim. Yeter ki *Elden Ring* sonrası (!) dalmayın ve beklentiyi fazla yükseltmeyin :)

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** WolfEye | **DAĞITIM:** Devolver Digital | **DİJİTAL İNDİRME:** 109 TL (Steam)



- Merak uyandıran hikâyesi
- Tekrarlarla yıpransa da atmosferi
- Beş farklı karakterle oynama mantığı
- Bazı yan görevler ana görevlere nazaran daha bile tatlı



- Bir tuhaf dövüş sistemi
- Görevlerin ve mekânların çok sık tekrara düşmesi
- Pek çok ek özelliği kullanmaya oyuncuyu sevk edememesi
- Farklı karakter yeteneklerinin o kadar da farklı hissettirmemesi
- Heba edildiği hissini uyandıran birkaç güzel fikir (heba edilmesiyle eksi, güzel oluşlarıyla artı)

7



Son Karar

Beklentiyi düşük tutunca fena oyun değil aslında.



NINTENDO SWITCH SPORTS

Eski dostum Switch'e gelmiş...

ALİ SEZGİN

Nintendo Wii'nin muazzam satış rakamları yakalamasının sırrı bence Wiimote'larla herkesin eğlenebileceği bir deneyim sunmasıydı. Bunu da her konsolla birlikte gelen *Wii Sports* sayesinde harika bir şekilde başardı. Bir aile büyüğünüze atıyorum *Gran Turismo*'yu, muazzam grafiklerini ve oyundaki arabaları gösterirseniz mutlaka ilgisini çeker. Lakin oynamaya kalktığında oyun deneyimi olmayan çoğu yetişkin ilk virajı bile kolay kolay geçemez. *Wii Sports*'da durum bunun tam tersiydi. Tenis, bowling veya diğer oyunları oynamak için gerçek hareketleri taklit etmek kesinlikle dahiyane bir fikirdi. Nintendo, yeni konsolu için geliştirdiği *Nintendo Switch Sports* ile aynı büyüyü yakalamak istiyor. Sormamız gereken soru şu: Sanal gerçekliğin, el ve hatta fizik algılayan cihazların hükmettiği bu yakın gelecekte aynı başarı mümkün olabilir mi?

Nintendo Switch Sports'ta toplam altı farklı oyun çıkıyor karşımıza: Badminton, Chambara, Voleybol, Futbol, Bowling ve Tenis. Eminim ki Chambara hariç adı geçen oyunların hiçbiri sizi şaşırtmamıştır. Chambara "kılıçlı film" anlamına geliyor ve aslında bu filmlerdeki aksiyonu bir nevi taklit etmişler diyebilirim. Eğer *Wii Sports Resorts*'taki kılıç oyunlarını oynadıysanız aşağı yukarı aynı oynanış var. Saldırı ve savunmalar için açı belirleyerek rakibinizi küresel arenanın dışına atmaya çalışıyorsunuz. Eğer gelen saldırıyı savuşturursanız rakibiniz sersemliyor ve bu da size bedava vuruş şansı veriyor. Oynarken çok keyif aldım ama internet üzerinden yaptığım maçlarda yapay zekaya karşı verilen o taktiksel oynanış pek olmadı. Sopayı eline alan pat küt girişiyor çünkü.

Yuvarlanıp gidiyoruz

Benim şahsi favorim ise bir Nintendo klasiği olan Bowling oldu. Bu oyunda Wiimote'lar ve Joycon'ların hissiyat olarak büyük bir farkı yok. Atış hissi gayet güzel ve istediğiniz falsoları rahatlıkla verebiliyorsunuz. *Wii Sports*'ta doğru açı ve hızı öğrenince durmadan tek atışla bütün labutları devirmek mümkünken Joycon'un biraz daha hassas olması sayesinde ben öyle garantili bir atışa denk gelemedim. Çevirim içi mod için de sıradan bir bowling oyunu yerine 16 kişinin puan için kapıştığı bir "Battle Royale" düşünülmüş. Maça 16 kişi başlıyorsunuz ama belirli aralıklarla en düşük skorlara sahip oyuncular elenmeye başlıyor. Sonunda 3-4 oyuncu maçı bitirebiliyor. Henüz bu yarışmada birinci olamadım ama olana kadar pes etmeye pek niyetim yok.

Tenis ve Badminton'ı bir arada incelemek mantıklı olacak çünkü neredeyse birebir aynı mekaniklere sahip olsalar da oynanışı değiştiren küçük farklılıklar var. Tenis biraz daha dengeli, ağır oynanırken Badminton aynı gerçek oyunda olduğu gibi aşırı tepkiler verilmesini gerektiriyor. Teniste atıcılar arasında oynanan kedi fare oyunu yerine burada son dakika vuruşları, mini smaçlar var. Şahsen ikisinden de çok keyif aldım ama benim aradığım o yoğun oyun deneyimini Badmington bir tık daha iyi verdi.

Switch Sports'ta hakkını veremediğim iki oyun oldu. Bunlar gerçek hayatta oldukça popüler olan oyunlar Futbol ve Voleybol. Futbol konusundaki sıkıntım oyuna internet üzerinden sahip olduğum için iki fut-

Mii yok mii bu oyunda?!

Nintendo Switch Sports, oyun için yaratılan kendi karakter sistemini kullanıyor. Bu şekilde açılan kostümle ve ekipmanlar bu karakterlere uygun olarak geliyor. *Switch Sports*'u dilerseniz Mii karakterinizle de oynayabilirsiniz. Lakin yüze takılan hiçbir kostümü Mii'nizin giyemeyeceğini aklınızdan çıkarmayın.







« Voleybol gözünüzü korkutmasın. Zamanlamayı iyi ayarladığınız sürece hata yapma lüksünüz yok.

bol modundan birini oynayamam oldu. Shootout'ta gelen ortaya voleyi çakmak gerekiyor ancak kutulu sürümde gelen bacak bandı olmadan bunu yapmak çok da doğal gelmiyor. Düz futbol moduysa dörde dörtlük maçlar içeriyor ama aşırı keyifli olduğunu söylemem güç. *Rocket League*'de kimsenin turbosu olmadığını ve uçamadıklarını düşünün. Evin küçük çocuğu sevebilir ama yetişkin oyuncuların farklı sporları tercih edeceğinden eminim.

Voleybolu sevmemiş olmamaysa ben bile şaşırdım. Normalde hem voleybol oynamayı hem de maçları izlemeyi çok severdim. İkiye ikilik maçlarda servis, top çelme, pas ve smaç hareketlerinden oluşan toplamda dört ana mekanik var. Sorun şu ki top çok ağır ve oyun bu yüzden o heyecanı yaratamıyor. Bir süre sonra hareketleriniz mekanikleşiyor bütün bu süreç rutine binmeye başlıyor. Voleybol seven oyuncular başlarda keyif alabilirler ama onların bile aman aman eğleneceklerinden şüpheliyim.

Switch Sports'un eski oyunlara göre gözümdeki en büyük artısı çevirimiçi modları oldu. Artık oyunları oynamak için misafir gelmesini beklemeye gerek yok. İster arkadaşlarınızla isterseniz de rastgele oyuncularla bütün bu oyunları oynamak mümkün. Her sporda 10 maç oynadıktan sonra açılan Pro League sistemine ek olarak karakterlere kostüm içerikleri sunan bir hediye sistemi var. Maç kazanmadan da göreceli olarak uzun sürede bu içeriklere ulaşmak mümkün ama başarıya bağlı olarak bu süreç çok daha hızlı ilerliyor. Ben tek başıma oynarken de çok eğlendim ama beraber oynayacağınız bir parteriniz varsa özellikle Tenis ve Badminton'ı çevirimiçi oynayarak çok keyif alacağınıza eminim.

Yeni dünyanın eski oyunu

Switch Sports en azından benim için o Wii'nin çıktığı dönemdeki büyüyü yaratamadı çünkü mevcut teknoloji artık "hareket algılama" işini fazlasıyla bitirdi. Neredeyse her gün sanal gerçeklik üzerinde masa tenisi oynuyorum. Attığım topları rahatlıkla kesebiliyor ve istersem raketimin tepesiyle bile topa vurabiliyorum. Aynı şekilde ışın kılıcı kullanmak, ok atmak gibi hareketleri de neredeyse birebir olarak yapan oyunlar var. Switch'te kılıcın onu savurduğum yönde gitmesi benim için yeterli değil artık. Kız arkadaşım, babam, annem ve çevremde oyuna aşina olmayan bireyler içinse bunun en azından şimdilik bir sorun olacağını sanmıyorum. Oyunların büyük kısmı gerçekten eğlenceli. Kostümler, farklı oyun tipleri derken ulaşacak çok sayıda içerik de var.

Nintendo Switch Sports bence şu noktada, *Mario Party* gibi oyunlarda sıkılabilecek ama öğrenmesi basit oyunlardan keyif alabilecek aile kitlesi hedef gösterilerek oluşturulmuş bir ürün. Akşamları eş dostla biraz eğlenmek veya normalde görüşemediğiniz arkadaşlarınızla Switch üzerinden kapışmak istiyorsanız bence aradığınız oyunu buldunuz. Beni *Switch Sports* değil ama bir sonraki Nintendo konsoluna gelecek o yeni spor oyunu daha çok heyecanlandırıyor.

Olsa Yazardık

Nintendo Switch Sports'ta inceleyemediğimiz bir oyun modu var: Golf. Golf konusunda gösterilen bir kısa video haricinde tek bildiğimiz sonbahara doğru indirilebilir içerik olarak oyuna geleceği oldu. *Wii Sports*'un orijinal oyunlarından biri olan golfun eninde sonunda pakete dahil olacağını bilmek kesinlikle güzel bir haber. Eğer diğer oyunlar gibi sağlam bir çevirimiçi modu olursa uzun süre başından kalkamayacağımdan şüphem yok.

TÜR: Spor | **YAPIM:** Nintendo EPD | **DAĞITIM:** Nintendo
DİJİTAL İNDİRME: 40€ | **YAŞ SINIRI:** 6+



- Çevrimiçi oynanış çok keyifli
- Hareket algılama güzel çalışıyor
- Açacak bolca içerik var
- Çok sayıda oyun modu



- Her spor keyifli değil

7,5



Son Karar

Ailenizde herkesin oynayabileceği oyun olmayı Swich Sports başarıyor. Daha fazlasını aramak belki de bu oyuna haksız bile olabilir.



SOLASTA: CROWN OF THE MAGISTER LOST VALLEY

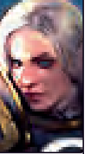
Hikâye de vadide kaybolmuş herhalde...

BURCU ARABACI

Lost Valley çok şey olabilecekken hep biraz eksik kalmış, yapılan geliştirmelerin hataların gölgesinde ezildiği talihsiz bir DLC olmuş. Yama notlarına bakıyorum; çocuklar çalışmışlar, yan gelip yatmamışlar. Ama bir yandan da biz bunu yaptık demeye değer bir farklılık yok ortada. Yeni senaryo modu hiç ilgi çekici değil, bazı bug'lar çözülmediği gibi üstüne yenileri eklenmiş. Hele ki ilk orman haritasındaki performans sorunu saç baş yolduracak türden. Kanımca bu DLC ile *SOLASTA*'ya gelen çoğu geliştirme oyuncuları değil, daha çok modlamayla kendi hikâyelerini yaratanları sevindirecek nitelikte.

Mesela 4 kişiye kadar Co-Op gelmiş, bu az buz bir geliştirme değil; hele ki fan yapımı zindanlarda da kullanılabileceğini düşünürsek. Şöyle güzel bir hikâye modu yapıp arkadaşlarla oynayasım da geldi doğrusu. Sonra gerek başımı kaşıyacak vaktimin olmaması gerek arkadaşları haftada bir toplamanın bile imkansıza yakın olmasını hesaba katarak zindan yaratma hevesimi *Dungeon Alchemist*'e saklayayım en iyisi dedim. Fakat bu başka bir yazının konusu.

Modlardan lafı açmışken, bahsetmeden geçemeyeceğim: Asıl Nexus modcuları boş durmamış; popüler modları bir araya toplayarak bir "Community Expansion" yapmışlar. İçinde yok yok: Yeni ırklar, sınıflar, var olan sınıflara alt sınıflar, kuralları DnD 5e'ye bir tık daha yaklaştıran bazı değişiklikler... Bunların hangisini aktifleştirip kullanacağınız da size kalmış. Ben ilk önce (ana oyunda da kullandığım) karakter yaratımında NPC suratlarını kullanmanızı sağlayan modu aktifleştirdim. Böylece karakterleriniz geceleri rüyanıza girecek kadar korkunç olmak yerine sadece biraz çirkince oluyorlar. Zaten önemli olan stat güzelliği, "Düşmanları keman kaşımızla vurmayacağız ya" diye kendimizi avutup yola devam ediyoruz. Ama hangi yola? Bilmem, öyle bi' kervana koruma olarak katılmış gidiyormuşuz, sonra meğerse herkeslerin aradığı bir adam varmış "Biz o işi hallederiz!" derken geçtiğimiz yolun kapanmasıyla kendimizi halkına zulmeden bir diktatörün topraklarında kısılı kalmış olarak bulmuşuz. DLC ile gelen ana hikâyemiz böyle başladı ve saatlerce oynadıktan sonra bile gerçekten hikâyede ilerlemeye değer bir şeyler bulmayı başaramadım. Elin herifini bulmak için niye gaza geliyoruz, kaybolduğumuz diyarlarda hüküm süren diktatörden bize ne? Oyun etrafta olup bitenleri umursamamız için herhangi bir sebep vermiyor, hikâyenin hiçbir kişisel yönü yok. Gerçi *SOLASTA*'nın asıl olayı zaten DnD 5e kuralları dahilinde şiir gibi adam dövmekti, hikâye falan hep yalandı ama en azından ilk oyunda çözülmesi gereken bir gizem, kendimizi ispatlamamız için bir sebep vardı. Şimdi o da olmayınca bir savaştan çıkıp öbürüne girdiğimiz ve





« Orada savaş dönüyor, sen burada hâlâ dans dans modundasın...

araları da getir götür işleriyle doldurduğumuz bir oyun olmuş.

Hikâye, lore yalan; kavga dövüş ulan!

Şimdi getir götür deyince aklıma geldi ve içime bir fenalık çöktü. DVO'lardan alışık olduğumuz zaman doldurma aktivitesi olan "Git bak bakayım ben orada mıyım?" görevlerini tek kişilik senaryoya koyunca, bir de üstüne her harita geçişinde mutlaka bir grup düşmanla savaşmak zorunda bırakınca bana bir haller oluyor. *Pathfinder*'dan beri bu kadar canım sıkılmamıştı. Görevlerin çözümünde alternatiflerin hiç düşünülmemiş olması da cabası. Örneğin bir görevde kayıp bir devi arıyorsunuz ve şehirde soruşturmanız gerekiyor. Fakat başka bir görev için gittiğiniz ormanda devi buluyorsunuz. Ya devle konuşabilmeyi ya da en azından görevi veren elemana gidip "Senin devi bulduk, ormandaymış" diyebilmeyi beklersiniz değil mi? Hayır, gidip "Şehirde soruşturduk, gören olmamış. Nerede ola ki?" diyorsunuz o da sizi ormana gönderiyor bir de orayı arayın diye. 1990'lardan kalma görev dizaynı yani. Halbuki görev sisteminin tek düzeliğini kırmak için fraksiyonlarla olan Reputation sistemine bir farklılık getirmişsiniz. Halkın tarafını tutarsak diktatör çok kızıyor, onun verdiği görevler iptal oluyor falan (bunlar bana çok tanıdık, neyse) ne güzel uğraşmışsınız. Şu koda iki satır daha kontrol ekleseydiniz de zaten bulduğumuz şeyleri tekrar tekrar aramasaydık keşke. Şu haliyle oyunu yazdıktan sonra kimse şöyle baştan sonra bir oynayıp da oynanışın genel akıcılığını kontrol etmemiş gibi duruyor.

SOLASTA'nın hem bir sürü yenilik getiren ama yine de yaranamayan eklentisi olmuş yani *Lost Valley*. Ana oyunu hiç oynamadıysanız ve savaş ağırlıklı RYO'lar hoşunuza gidiyorsa DLC ile birlikte alıp oynamanızı tavsiye ederim. Ama ana hikâyeyi zaten bitirdiyseniz sadece bunun için tekrar yüklemeye değmez.



YAPIM / DAĞITIM: Tactical Adventures | **TÜR:** Rol Yapma Oyunu | **DİJİTAL İNDİRME:** 49 TL (Steam)

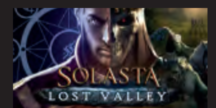


- 4 kişiye kadar co-op oynama seçeneği
- Seviye sınırı 12'ye yükselmiş
- Fiyatına göre oynama süresi gayet iyi
- Fraksiyonlar arasında seçim yapma gereksinimi

—

- Yeni hikâye ilgi çekici değil
- Getir götür tarzı görevler bayıyor
- Bug'lar ve optimizasyon sorunları eskisinden beter
- Karakterlerin tipine dair her şey felaket

6.5



Son Karar

Ana oyunu çok çok sevdiyseniz, aynısının daha çok düşmanlısı da hoşunuza gidebilir, değilse önümüzdeki RYO'lara bakalım.





Öğrenmesi ne zormuş ya!

Diablo II armutun pişip dilimlenerek direkt ağzımıza düştüğü dönemlerden çoook öncesinde, bundan 22 sene önce çıkmış olduğundan etraflıca öğrenmesi, püf noktalarını keşfetmesi bir tık zor bir oyun. OGZ 168'de mümkün olduğunca çok püf noktasını incelemeye yedirmeye çalışmış olsam da dersinize karakter sınırı olmadan çalışmak isterseniz size tavsiye edebileceğim en etraflıca kaynak https://d2.maxroll.gg/ adresli internet sitesi. Hangi eşyaların revaçta olduğundan tutun da hem levellanırken hem de end-game'de hangi karakterlerin ne kadar iş yaptığına kadar aradığınız neredeyse her sorunun cevabını bulabilirsiniz.

DIABLO II: RESURRECTED PATCH 2.4

Asırlar sonra uyanan kötülük geri uyumasın diye ellerinden geleni yapıyorlar bu sefer!

CAN ARABACI

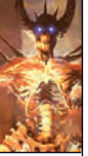
8 ay önce Diablo II: Resurrected incelemesini yaparken şöyle demiştim: "Yeni içerikler için kapı açık; ekibin aklında tonla fikir var. Ancak bu fikirlerden ne kadarını uygulayacakları tamamen topluluğun istekleriyle şekillenecek."

Neyse ki bu geçen 8 ayda Vicarious Visions, pardon, yeni isimleriyle "Blizzard Albany" canlı servis konusundaki sözlerini tutmaya başladı ve oyunun ana ruhunu korurken yenilikler konusunda da adımlar atmaya başladı. Mesela yine incelemede yetenek kullanma işinin gamepad'de bir tık daha rahat olduğunu söylemiştim. Oyuncuların desteğini arkalarına aldıktan sonra bu "kısayolla yetenek kullanma" opsiyonunu PC'ye ve klavye-mouse ikilisine de getirdiler. İstemezseniz açmak zorunda değilsiniz ama oynanışa katkısı büyük bence. Bunun gibi örnekler geçen yamada da yüzümüzü güldürmüştü, nihayet Ladder'ın açılışını müjdeleyen 2.4 yamasıyla birlikte daha da fazla yenilik gelince hazır bu ay çok fazla inceleme de yokken Diablo II'yi tekrar bir mercek altına alalım dedim ben de.

Öncelikle bu yamanın Diablo II'nin 1.13c'den beri aldığı en büyük yenilikleri içerdiğini hatırlatayım. Bütün sınıflara kallavi bir dengeleme geldi; eskiden çok rağbet görmeyen ya da mekanik olarak aksayan sınıflar taze bir ilgi ve alaka gördü bu sayede. Mesela Druid'ler formdayken büyü cast edemiyordu; formdan çıkıp, büyüyü yapıp sonra geri forma girmek gerekiyordu. Bu da özellikle Fire Claw gibi build'lerin müthiş işlevsiz olmasına sebep oluyordu. Bu yamada hem artık bu yetenekler iş yapar hale geldi hem de sinerjileri bu tarzda oynamak isteyeceklerin işine gelecek şekilde değiştirildi. Kısacası artık istediğiniz karakteri gönlünüzün çektiği şekilde oynayabilmek için daha fazla olanağınız var.

Buna ek olarak çoğu karakterin end-game için Mercenary tercihleri çok… kısıtlıydı aslında. Yani aksi tabii ki yine mümkündü ama en efektif ilerleme için Act 2'den Might Aura'sına sahip Mercenary seçmek en akıllıca hareket oluyordu genelde. Artık bütün Mercenary'ler çok daha fazla işleve sahip ve daha yararlılar. Yine örnek olarak eskiden Rogue Mercenary'lere Amazon'a has silahları vermek mümkün olmuyordu, artık verebiliyorsunuz ve bu bir sürü yeni build'in de önünü açıyor. Benzer şekilde Act 3'ten kiralayabildiğiniz Iron Wolves arkadaşlarımızın olayı "güya" çok iyi elemental büyücüler olmasıydı, artık bunu çok daha iyi yansıtıyorlar. Hele Hell'de Immune to Physical ya da belli bir elemente dayanıklı düşmanlar geldiğinde iş bitirici rol oynayabiliyorlar.

Bir de günümüze kıyasla iyice arkaik kalan Uber Diablo çağırma gereksinimleri de elden geçmiş nihayet. Önceki halinde belli bir sunucu grubu belli sayıda Stone of Jordan sattığında Uber Diablo geliyordu ama hangi sunucu grubunda olduğunuz üzerinde çok bir söz sahibi olmadığınızdan





Wordle Diablo II'ye de mi geliyor?

Aman, buraya da eksik kalsın artık Wordle! Wordle yok ama yeni rün kelimeleri verebiliriz onun yerine. Şimdilik sadece Ladder'ın ilk sezonunda yapılabilen (bu sezon bittikten sonra herkese açılacak) ve kimisi zamanında oyunun dosyaları arasına girmiş ama asla eklenmemiş, kimisi yeni nesil oyuncuların ihtiyaçlarına göre şekillenmiş yeni rün kelimelerimiz şu şekilde:

Obsession
Staff (6 Soket): Zod + Ist + Lem + Lum + Io + Nef

Flickering Flame
Miğfer (3 Soket): Nef + Pul + Vex

Mist
Yay ve Crossbow (5 Soket): Cham + Shael + Gul + Thul + Ith

Plague
Kılıç (3 Soket): Cham + Shael + Um

Pattern
Claw (3 Soket): Tal + Ort + Thul

Unbending Will
Kılıç (6 Soket): Fal + Io + Ith + Eld + El + Hel

Wisdom
Helm (3 Soket): Pul + Ith + Eld

Yenilenmiş Mercenary'ler de düşünülürse Mist, Act 1 Rogue'larını kullanmayı sevenlerin yüzünü güldürebilecek bir runeword. Ateş hasarı üzerinden giden Druid, Sorc, Assassin ve Paladin'ler muhtemelen Flickering Flame'i bağırlarına basacaktır. Yapması pahalıya patlayacak Obsession'ın ise Sorceress'lar başta olmak üzere caster sınıfların yeni takıntısı olacağına şüphe yok…

Bir de şimdilik yine Ladder'ın ilk sezonuna özel yeni Horadric Cube tarifleri var. Onlar da şu şekilde:

Set Silahının kalitesini Exceptional'a çıkartmak: Ral + Sol + 1 Perfect Emerald + Normal Set Weapon

Set Silahın kalitesini Elite'e çıkartmak: Lum + Pul + 1 Perfect Emerald + Exceptional Set Weapon

Set Zırhın kalitesini Exceptional'a çıkartmak: Tal + Shael + 1 Perfect Diamond + Normal Set Armor

Set Zırhın kalitesini Elite'e çıkartmak: Ko + Lem + 1 Perfect Diamond + Exceptional Set Armor

ve Uber Diablo'ya denk gelebilmek iyiden iyiye zorlaştığından artık tüm sunucularda satılan Stone of Jordan'lar ortak sayılıyor. Bu da eskisine kıyasla çok daha sık ve tutarlı bir şekilde Uber Diablo'yla karşılaşabileceksiniz anlamına geliyor. (Hell'de oynuyor olmanız ve kendisini dövebilecek güçte olmanız lazım bir de tabii; yine çok da kolay değil yani. Ha bu arada şöyle de bir kıyak geçeyim, Uber Diablo'nun ne durumda olduğunu şuradan kontrol de edebiliyorsunuz bölgenize göre: https://d2runewizard.com/diablo-clone-tracker)

Açıkçası bu ve bunun gibi yenilikler, ilk sezonun siz bu satırları okurken nihayet başlamış olması *Diablo II: Resurrected*'ın geleceğinin de hâlâ parlak olduğuna işaret ediyor. Hem oyuncular da bu yapılan değişikliklerden büyük ölçüde memnun gözüküyor. Eh, satışlarda da daha geçenlerde 5 milyon barajının aşıldığı duyurdular. Diablo II'ye dönmek için harika bir vakit gibi durmuyor mu sizce de?



- Eski köye yeni adet getirirken köyü ateşe vermemesi çok iyi
- Oyuncuların nabzını tutan ve isteklerine cevap veren değişiklikler
- Yeni Rune Word'ler, Horadric tarifler...
- Ladder sezonu nihayet başlıyor!

–

- Çok basit
- Şu Lobby sistemine de bir el atsanız...

Son Karar

Blizzard Albany, 22 senelik Diablo II'ye taze nefes üflemeye devam ediyor. Lütfen hız kesmeden devam etsinler!

TÜR: Hack and Slash | **YAPIM / DAĞITIM:** Blizzard Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME**: 40€ (Battle.net, Nintendo eShop), 280TL (PSN, XBL)





FINAL FANTASY XIV: ENDWALKER PATCH 6.1: NEWFOUND ADVENTURE

Gittim ve gördüm; bir Scion Hikâyesi!

CAN ARABACI

Endwalker koca bir on senelik hikâyenin kapanışını yaptı diye Final Fantasy XIV'ün durulacağını sandıysanız çok yanılıyorsunuz. An itibariyle Endwalker sonrası ilk yamamız olan "Newfound Adventure" bize yepyeni bir serüvenin kapısını açtı bile. 6.1 yamasının asıl dikkat çeken kısmı hikâyeyi kaldığı yerden devam ettirmesi olsa da içeriğinde bol kepçeden herkese göre bir şeyler var tabii. Ama gelin biz mevzuya kısaca hikâye kısmından giriş yapalım.

Endwalker'ın sonunda Etherys'i (ve onun yansımalarını) mutlak bir yıkımdan kurtardıktan sonra Scion'ları "sözde" dağıtıp herkesi kendi yoluna uğurlamıştı hikâyemiz. Zaten bu dağılma olayı tamamen yalandan olduğundan pek sevgili dostlarımızla yollarımızın tekrar kesişmesi çok da uzun sürmüyor. Thavnair'de, suların altına gömülü III. Alzadaal'ın mahzenini araştırmak için ekibin bir kısmını geri toplayan Warrior'ımız Light'ımız burada her zaman olduğu gibi umduğundan fazlasını buluyor ve buldukları sonucunda bir sonraki on senenin hikâyesine doğru ufaktan yol almaya başlıyoruz.

Bu hikâye o yönde yol alırken bir de yine Endwalker'ın sonuyla bağlantılı başka bir hikâye daha başlıyor. Hazine avını tamamladıktan sonra Sharlayan'a dönerseniz Krile'dan alabileceğiniz bu görev serisinde de Eorzea'nın en büyük gizemlerinden birine, Emet-Selch'in de ipucu verdiği üzere "The Twelve" adındaki on iki tanrının kökenine ışık tutmaya başlıyoruz. Evet, evet. Karakter yaratırken doğum tarihinize göre bir tanrı falan atıyordu ya oyun size, o On İkili'den bahsediyorum. Myths of the Realm Alliance Raid'ine bağlanan bu görev dizisi tek kelimeyle nefis olmuş. Mekânlar, müzikler, olaylar derken şahsen çok keyif aldım ve



Ishgard Belediyesi binlerce oyuncuyu evsiz bıraktı!!!! DETAYLAR AZ SONRA!

Bu işin geyiği tabii biraz da ama takip ediyorsanız görmüş olabileceğiniz üzere biraz ev krizi yaşandı 6.1 yamasının gelişiyle birlikte. Daha önceleri de Final Fantasy XIV'te ev sahibi olmak biraz sandalye kapmaca oynamaya benziyordu; oyunun popülerliğinin son bir yılda daha da çılgınca artmasıyla Ishgard'daki evlerin oyunculara açılmasıyla nasıl bir kapışmaca yaşanacağı düşüncesi Ishgard'ın yeniden yapımında tuğla taşımış, harç karıştırmış oyuncuları soğuk terler dökmeye itiyordu. Bunun önüne geçmek ve daha adil bir sistem olması için bir "loto" sistemi uygulanacağı açıklanmıştı. Böylece ilk kapanın elinde kalmaması ve herkese kuraya girmek için şans verilmesi bence de mantıklı bir karardı. Sonra ilk çekilişler yapıldı ve… kızılca kıyamet koptu.

Kimi oyuncular için bir problem yoktu. Mesela biz Free Company olarak tam Ishgard meydanına bakan, manzarası nefis bir evi kapmayı başardık. Ancak bazı oyuncular ve FC'ler kura sonuçlarını öğrenmek için baktıklarında kazanan numara olarak "0" gördüler. Bu da o araziyi kimsenin kazanamamış olması anlamına geliyordu. Çok geçmeden Yoshi-p bizzat konuyu araştırdıklarına dair açıklama yaptı ve bu hatadan etkilenen oyuncuları en az seviyede mağdur etmek ve de tekrarlanmaması için ellerinden geleni yapacaklarını söyledi.

Ev alma hevesiyle yanıp tutuşan taze Ishgardlı'ların böylesi bir hatayla karşılaşması tabii ki hoş değil ama en azından oyuncularıyla şeffaf ve açık bir iletişim kuran, ne beklemeleri gerektiğini belirtilmiş ve özür üstüne özür dilenmiş olması güzel. FF XIV ekibinin bu alçak gönüllülüğü bu tarz hatalarda bile onlara sempatiyle yaklaşmamızı sağlıyor.

heyecanla bu hikâye ucunun da nereye, nasıl bağlanacağını merak ediyorum.

Biraz da birbirimizi dövelim!

Bugüne kadar Final Fantasy XIV'ten bahsederken PVP tarafına çok değinmiyor olmamızın bir sebebi vardı tabii. Her ne kadar oynanmayacak kadar felaket olmasa da üç farklı fraksiyonun birbirine daldığı Frontline çok özel bir tecrübe sunmuyordu. En fazla günlük Duty Roulette sırasında bir maç atıp bıraktığımız bir etkinlikten ibaretti. Ancak PVP'ye gelen yeni değişiklikler beni ilk defa daha fazla PVP oynamaya teşvik edecek kadar keyifli olmuş. Öncelikle bütün sınıfların PVP'de kullandığı yetenekler iyice sadeleşmiş. Genellikle bir tekli hedef kombosu, alan etkili saldırı ve bazen buff'lar şeklinde gidiyor yeni yetenekler ve aslında teknik olarak aynı şeyi yapan onlarca yeteneğin arasında boğulmamak güzel bir his. Özellikle de ilk defa oynadığınız ya da çok aşina olmadığınız bir sınıf olarak oynarken. Ha, unutmadan her sınıfa standart bir de uzun cast süreli iksir, çılgınca mana emen hızlı heal, kalkan ve CC-bozma yetenekleri gelmiş -ki bu da bence yine çok yerinde olmuş.

Bunlar bir yana, yeni PVP modu Crystal Conflict o kadar keyifli olmuş ki anlatamam! Özünde "Kristali rakip üsse doğru itiyoruz" hedefli bu modda her şey inanılmaz hızlı olup bitiyor; 5 dakikada bir maçı bitirmiş oluyorsunuz. Bu da maçın tamamında aktif olmanız ve bir dakika bile durup soluklanacak fırsatınız olmamasını sağlıyor. O 5 dakika boyunca koca bir adrenalin patlaması yaşayıp kazanıyor ya da kaybediyorsunuz. Ödülleri de gayet cazip üstelik. Normal tecrübe ve PVP tecrübesinin yanında Series tecrübesi de kazanıyorsunuz. Series bir nevi sezon mantığında işliyor ve her seviye atladığınızda 1000 Trophy Crystal kazanıyorsunuz. Aynı zamanda level 10 ve 20'de portreniz için özel kenarlıklar falan açılıyor. Ama en mühimi level 25'te gelen Archfiend zırh seti. Oldukça şekil ve havalı olan bu zırhı bütün meslekler için Glamour olarak kullanabiliyorsunuz.

Tek başınıza oynayabileceğiniz Devasa Online

Bütün bunlara ek olarak geçtiğimiz aylarda Yoshi-p en büyük rahatsızlıklarından birisinin oyunun hikâyesinin nice Final Fantasy ve J-RYO'ya taş çıkartıyor olmasına rağmen Online olması sebebiyle çoğu kişinin denemeye yanaşmaması olduğunu söylemişti. Bunu bir parça düzeltmek için de sosyal anksiyeteye sahip oyuncuları sevinçten havalara uçuracak

6.2 Yaması ve Ötesi

Newfound Adventure iyi güzel de bundan sonraki yamalarda ne beklemeli? Şimdiden sıralı tam liste yok elimizde ama en azından aşağı yukarı neler bekleyebileceğimize dair tamamen karanlıkta da değiliz.

6.2 yaması Trust sistemini Heavensward zindanlarına yayarak oyunun tek başınıza da oynanması için çalışmalara devam edecek. 1-4 kişi arası oynanabilen ve zorluğu buna göre değişen "Criterion" zindanı eklenecekmiş. Tabii bir yandan Pandemonium raidlerinin devamı, yeni Trial'lar, Faux Hollows'a yeni içerikler falan da cabası. Geçen FanFest'te duyurulan ve herkesin merakla beklediği Harvest Moon/Stardew Valley esintili Island Sanctuary var; onun da bu yamayla birlikte geleceği duyuruldu. 6.2'nin tahmini çıkış tarihi Ağustos.

6.3 yaması bize üçüncü Deep Dungeon'ımızı getirecek. (Deep Dungeon da ne ola ki diyenler için, Palace of the Dead, Heaven-on-High tarzı içerikler diye hatırlatmaca yapayım; WoW: Shadowlands'in Torghast'ının da esin kaynağı, her ne kadar ellerine yüzlerine bulaştırmış olsalar da…) Yeni Island Sanctuary içerikleri, Myths of the Realm'in devamı, kalan Heavensward zindanlarının Trust'a uyarlanması ve beşinci Ultimate Raid gibi içerikler olacak bunda da.

6.4 ve 6.5 hakkında şimdilik çok fazla bilgimiz yok ama bütün Stormblood zindanlarının Trust destekleyeceğini biliyoruz. İki yeni Criterion zindanı, Gold Saucer güncellemesi ve hatta belki Blue Mage'lere level 80 desteği gibi şeyler de kartlarda var gibi gözüküyor. Yıl sonuna doğru bu konuda daha çok detaya kavuşuruz diye tahmin ediyorum.



şekilde bütün oyunun tek başınıza da oynanabilecek hale getirmeyi planladıklarını açıklamıştı. İlk adım olarak A Realm Reborn, yani oyunun ilk kısımlarına "Trust" dediğimiz NPC'lerle birlikte oynama opsiyonunu getirdiler. Hatta bununla da kalmayıp oyuncuların yaka silktiği bazı zindanların tasarımlarına da el attılar. Bu sayede artık The Thousand Maws of Toto-rak yaparken sürekli sizi yavaşlatan ve zehirleyen balçıklarla boğuşmak zorunda değilsiniz. Duty Roulette'in geçilemeyen uzuuuun ara sahneli (ama bol ödüllü) Praetorium ve Castrum Meridianum'u da bu yenilemeden nasibini aldığı için artık dizilerinizi izlemek için başka bir uğraş bulmanız gerekecek kendinize. Zira hem parti grubu küçülmüş (4 kişi) hem de boss savaşları yenilenmiş; o yüzden eskisi gibi "Karakteri koşmaya bırakayım, ilgim orada olmasa da olur" diyemiyorsunuz.

Daha irili ufaklı tonla şey daha var tabii. Mesela bu aralar herkesin en büyük uğraşı en ilginç Adventure Plate ve Portre'yi yaratmak olsa gerek. Gerçi bazı oyuncular öyle portreler yaratıyor ki, "Eyvah, kesin kaldıracaklar bu özelliği" diye endişe ediyorum ister istemez. Gpose yapar gibi istediğiniz pozla ayarlayabildiğiniz portreler ve bu portrelerle karakterinize ait bilgileri sergileyebildiğiniz Adventure Plate'ler aslında hoş, minik bir yenilik olmuş. Bazı oyuncular bunu Limsa ruhunu öne çıkartmakta kullanıyor olsa da aralarında çok yaratıcı ve eğlenceli olanlarına da denk geldim, o kadar ki kendi yaptığım sıkıcı ve sıradan geldi onları görünce.

Newfound Adventure kısmı biraz kısa olmuş olsa da yamanın geri kalanı o kadar dolu dolu ki onu da affediyorsunuz ister istemez. Eğer Endwalker'ı bitirdikten sonra hesabı kapatıp Final Fantasy XIV'ü nadasa bıraktıysanız geri açıp bu yeniliklerin tadını çıkartmanın tam sırası. Hele ki böylesi bir yeni çıkan oyun kıtlığı içerisindeyken… 

Kim bu siyahlı şövalye?

6.1 MSQ'sunu yaparken yarı yolda çıkan bir ara sahne kafanızı kurcalamış olabilir. Gizemli elementler ve siyahlı şövalye tahmin edebileceğiniz gibi Final Fantasy külliyatına hâkim olanlar için hiç de yabancı bir karakter değil aslında. *Endwalker* incelemesinde hikâyenin yoğun bir şekilde *Final Fantasy IV*'ten beslendiğini söylemiştim, bizi bir sonraki hedefimize yönelten ara sahne de bu yoğun bağlantıyı sürdürüyor, zira gördüğümüz şövalye FFIV'ün baş kötülerinden Golbez'in ta kendisi. Ya da en azından direkt o oyundaki hali değilse de onun bir inkarnasyonu. Gizemli dört element de muhtemelen yine aynı şekilde FFIV'te Golbez'in emrindeki dört elemental lordu temsil ediyor. (Scarmiglione, Cagnazzo, Barbariccia, Rubicante) Bütün bu detayların Final Fantasy XIV'e nasıl bağlanacağı şimdilik koca bir soru işareti tabii. Yine de kafanızda "Bunlar önemli karakterler galiba, ne ola ki acaba?" sorusu yandıysa bir parça cevap olmuştur belki.

+

- Yeni maceraya atılma işini güzel kotarmışlar
- Myths of the Realm hem tasarım hem müzik hem de dövüşler açısından nefis olmuş
- Crystal Conflict müthiş keyifli
- PVP yenilikleri tam kararında
- Adventure Plates hoş bir yenilik

−

- Bazı sınıflar PVP'de fazla dengesiz (Sana bakıyorum White Mage)
- Ishgard ev lotosundaki sorunlar hoş olmadı
- Lotoda Free Company'lere biraz fazla yer ayrılmış, bireysel ev sahibi olmak zorlaşmış

Son Karar

Endwalker'la yakaladığı ivmeyi hız kesmeden kullanmaya devam ediyor Final Fantasy XIV. Her yamada daha da iyi hale geliyor resmen.

TÜR: Devasa Online Oyun | **YAPIM:** Square Enix Business Division 5 | **DAĞITIM:** Square Enix
DİJİTAL İNDİRME: 152 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 16







TOTAL WAR: WARHAMMER III 1.1 GÜNCELLEMESI

"Beğenmiyorsanız oynamayın kardeşim!" güncellemesi

ÖMER AKDAĞ

Daha genel kitleye hitap eden *Elden Ring, Horizon* vs. arasında çoğu insan sesleri çok duymadı ama çıkışından beri kendi kitlesi içinde bayağı bir *Warhammer 3* draması dönüyor. Bu dramanın başrolünde de oyunun ana sefer modu Kaos Diyarı var. İncelemede de dediğim gibi ben çok nefret etmiyorum Kaos Diyarı'ndan ama oyuncuyu cezalandırmak, ona zaman kaybettirmek, sonuç olarak da ödüllendirmemek üzerine kurulu, Total War'ların fethe dayalı doğasına ters, pek keyifli olmayan bir mod olduğu da bir gerçek. *Warhammer 2*'nin Steam'deki anlık oyuncu sayısı 3'ten daha fazla diyeyim siz anlayın.

1.1 güncellemesinin yaptığı en önemli şey, Kaos Diyarı oynanışını büyük ölçüde yok sayabilme imkânını getirmek. Artık nasıl oynamak istediğinizi seçmekte biraz daha özgürsünüz. Bunu birkaç basit dokunuşla yapıyor.

Öncelikle hani meşale logolu bir bina çeşidi var ya, Skaven alt şehirlerini bulmaya yarayan ve kimsenin kullanma gereği duymadığı. O bina artık gerçekten bir işe yarıyor. Bir eyalete o binadan bir tane dikerseniz o eyalette kaos yarığı açılmıyor. Güncelleme öncesinde her eyalette bir kahraman bekletip yarıklar açılınca tek tek kapatmak zorunda kalıyordunuz ki ilerleyen safhalarda onlarca eyaletiniz olduğunda tam bir işkenceydi ve gereksiz masraftı. Artık dik binayı unut eyaleti.

Sonra mesela bir Kaos Diyarı'na gittiğinizde ağır bir debuff alıyordunuz. Hâlâ alıyorsunuz ama eğer o diyardaki son savaşı kazanırsanız debuff otomatik siliniyor, lordunuzu bilmem kaç tur şehirde oturtmak, zaten kaybettiğiniz bir ton zamanın üzerine bir ton daha zaman kaybetmek zorunda kalmıyorsunuz.

En güzel detaylardan biri de artık rakip bir fraksiyon dört ruhu da alırsa ve son savaştan önce o fraksiyonun lordunu yenerseniz (ki son savaşın dibine kamp kurabiliyorsunuz), o fraksiyon dört ruhu da kaybediyor. Bu ne demek? Yarışa girmezseniz kaybetmeye mahkûm gibi bir şeydiniz önceden, artık ruh yarışına girmek zorunda değilsiniz. Ruhları toplayan lordu dövseniz yetiyor.

Enteresan aslında. Güncellemenin getirdikleri şeylerin hep pozitif karşılanmasının sebebi, oyunun ana oynanış mekaniğini yok sayabilmenizi sağlaması. Hatta bu güncellemeyle birlikte Steam Atölye desteği de açıldı ve en çok indirilen mod tahmin edin ne. Elbette ki kaos yarıklarının asla açılmamasını sağlayan mod :) Artık oyunun ana mekaniği ne kadar sevilmiyor siz düşünün. Oyun çıkmadan birkaç ay önce bir kapalı beta falan yapıp geri bildirim alsan da ona göre bir şeyleri değiştirsen daha iyi olmaz mıydı be Creative Assembly?

Neyse ama, sonuç olarak pozitif bir adım bu güncelleme. Ki zaten benim ve diğer herkesin dediği gibi, bu dertlerimiz birleştirilmiş harita çıkana kadar. O bir çıksın oyun uçacak. Ha bir de otomatik sonuçlandırmaya bir el atın bir ara plz.

Başka başka?

1.1'in en önemli getirisi Kaos Diyarı hakkında olanlar ama çok önemli bazı başka şeyler de yaptı. Başlıcaları:

- Atölye desteği tabii ki!

- İkmal hattı bug'ını düzeltmişler çok şükür. Lordlarım ölsün diye uğraşmam gerekmiyor artık, ekstra masraftan kaçınmak için lağvetmek yetiyor.

- İblis Prensi'nin istatistikleri ve kazandığı vücut parçalarından elde ettiği bonuslar acınacak seviyedeydi, onu bir güzel buff'lamışlar.

- Birimlerin verdiğiniz emirlere tepki vermesi 2-3 saniye sürebiliyordu, bu tepki süresi sıkıntısını çözmüşler.

- Çok oyunculu tarafta dengesizlik vardı, örneğin Ogre'lar çok güçlüydü. Biraz daha dengelemişler.

- Savaş arabaları (chariot'lar) başta olmak üzere bazı birimlerde piyadeleri sağa sola fırlatma ama hasar vermeme sorunu vardı, bu da özellikle savaş arabası odaklı Slaanesh için büyük sıkıntıydı. Artık savaş arabaları çim biçme makinesine dönmüş. Bir de kan DLC'si çıksa da coşsak.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Creative Assembly | **DAĞITIM:** Sega | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DİJİTAL İNDİRME:** 600 TL (Steam, Epic), Game Pass



CHRONO CROSS: THE RADICAL DREAMERS EDITION

Zamanın ve zamanının ötesinde

EREN ERYÜREKLİ

Bu yıl the one and only Ömer Akdağ ile tanışıp zamanla dost olmamızın 20. yılı. Biz tabii bunu fener alaylarıyla, marşlarla veya sade bir hot pot etkinliğiyle kutlamaya hazırlık yapaduralım bu 20 yılda değişmeyen bir şey vardıysa tüm ısrarlarıma ve hatırlatmalarıma rağmen Ömer'in halen *Chrono Cross* oynamamış olmasıdır. Onun ısrar ettiği ve benim oynamadığım/izlemediğim çok şey de vardır elbette fakat yahu sen JRYO seven adamsın, tüm *Final Fantasy*'leri oynamışsın, az bilinen bazı oyunları bile bitirmişsin neden *Chrono Cross*'a dalmıyorsun be adam!? Dalmadı. Ama neyse ki Square Enix imdadımıza yetişti ve bu yıllanmış klasiğin bir Remaster versiyonunu beğenimize sundu da nihayet Ömer'in (ve çoğunuzun) bu zamansız klasiği tecrübe etmek için bir mazeretiniz kalmadı, üstelik pakette beklenmedik bir sürpriz de var.

Bir kişi neler kâdir

Chrono Trigger SNES zamanının en sevilen ve devamı yapılması istenen oyunlarındandı, yıllar 1999'u (Kuzey Amerika için 2000'i) gösterdiğinde hayranlar bu dileklerine kavuştu kavuşmasına ama karşılarındaki oyun aynı evrende geçen bambaşka bir hikâyeydi ve her ne kadar Trigger'la orada burada çeşitli bağları olsa da büyük oranda kendi başına tüketilebilen bir yapımdı. Tabii aradan yıllar geçti, başka bir Chrono oyunu da gelmeyince insanlar seriden ümidi kesti gibi oldular. Ta ki önce ufak ufak yayılan remaster dedikoduları ve nihayetinde Nintendo sunumundaki SE'in duyurusuna kadar. Tabii bende bir duygu patlaması, anılar







« "Keşke o ana geri dönebilsem" lafı Serge için biçilmiş kaftan.

sağanağı ve nostaljinin o tuhaf dehlizlerine ani bir yolculuk hissi yaşandı ilk önce. Ne yani ilk PlayStation'da oynadığım ve unutamadığım en iyi 5 oyundan birinin Remaster'ı mı geliyordu? Hem de daha evvel yalnızca Japonya'da, o da hepi topu 100,000'den az kişiye ulaşabilmiş *Radical Dreamers* yan öyküsüyle? "Bak sen, enteresan!" şeklinde oldu tepkim (merak edenler için diğer 4 oyun *Final Fantasy VIII, Vagrant Story, Front Mission 3* ve *Metal Gear Solid*). Dolayısıyla bu oyun benim için özel bir yerde ve yıllar sonraki geri dönüşüm çoğu Remaster'da üzerimize çöreklenen "Bu muymuş yani o kadar hayran olduğumuz oyun?!" minvalinin çok ötesinde oldu neyse ki. *Chrono Cross* tematik olarak zamanın değiştirilebilirliği, tek bir kişinin devasa akışta ne gibi farklar yarattığı ve insanın doğayla olan ilişkisindeki yıkıcılığıyla ilgili bir öykü. Basit başlıyor. Biz Serge isimli, akıllı, uyumlu ve ait olduğu balıkçı kasabasında sevilen bir genç olarak "uyanarak" başlıyoruz oyuna. Burada uyanmak kelimesi önemli, zira oyuna ilk girişimiz aslında antik bir tapınakta geçen ve rahatsız edici bir sonu olan, rüya mı gerçek mi tam anlayamadığımız bir sekansla oluyor. Serge olarak ilk görevimiz kız arkadaşımıza zor bulunan pullardan bir kolye yapmak ve biraz da oyuna alışma olarak iş yapan bu görevi bitirdiğimizde aramızda nostaljik ama geleceğe de ışık tutan bir sohbet geçiyor. Sohbetin ardından geriye dönelim derken pat diye boyut değiştiriyor ve paralel bir evrendeki aynı yere geliyoruz. Bu evrende henüz çocukken ölmüşüz ve bizi kimse tanımıyor balıkçı kasabasında; biz de tabii bir telaş, bir merak derken yaşanan kimi olaylar sonucunda kaderimizin kopmayacak şekilde bağlanacağı Kid ile tanışıyoruz ve uzun sürecek epik maceramız başlamış oluyor.

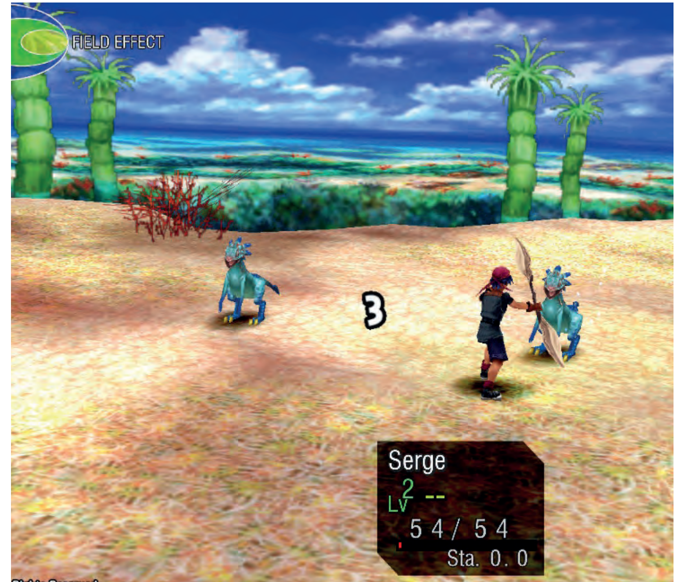


Radical Dreamers Nedir?

Kısaca bir görsel roman formatında hazırlanmış ve yıllar sonra gün yüzü gören *Radical Dreamers* yan öyküsüne de değineyim unutmadan. Bu yazılı macerada yeri geldiğinde seçimler yaparak ilerliyor ve Serge ile Kid'in farklı bir versiyonuyla karşılaşıyoruz. Yapımcı Hiromiçi Tanaka'ya göre kısa sürede kotardıkları bu oyun ilk etapta *Chrono Trigger*'da boşlukta kalan ya da tam bağlanmamış öykülerini toparlama misyonu taşıyordu fakat zamansal kısıtlamalardan dolayı aslında yarım kalmış bir projeymiş ona göre. Şu anki haliyle *Chrono Cross*'ta anlatılan büyük maceranın bir ön prototipi gibi *Radical Dreamers* ama hem akıcı yazımı hem de ulaşılabilen farklı sonlarıyla denenmeyi kesinlikle hak eden, adeta oyun tarihinin dehlizlerinden çekip çıkarılmış gibi nadide bir parça ve gayet de sürükleyici. Bu saklı hazineyi bizlerle buluşturduğu için son dönemde çok yerdiğimiz Square Enix'e bir teşekkür borçluyuz bence.







Yanında rock starla dolaşmak zor iş

Kompleks, epik, doğal

Şimdi benim hatırladığım ya da nostalji yumağına soktuğum *Chrono Cross* gayet güzel ve sürükleyici bir oyundu. Her ne kadar PSX uyarlaması olsa da elimizdeki Remaster gayet gideri olan, hatta günümüzdeki çoğu JRYO kadar basitleştirilmemiş, oynaması kafa isteyen bir oyun olarak kalabildiğini ispatlıyor yapımın. Hatta ihaleyi arttırıp oyunun şu an çok daha devrimsel olduğunu görmek, kitlelere ulaşmak adına kompleksliğinden feragat edilmediğine şahit olmak cidden müthiş bir duygu. Ben o zamanlar 16 yaşında olan beynimle ve yetersiz İngilizcemle elbette pek çok detayı kaçırmışım lâkin yine de tecrübe ettiğim şeyin kalitesi bana geçmiş. O yüzden yenilenmiş görselliği falan olmasaydı dahi bugün de takdire şayan bir oyun *Chrono Cross*. Bunun ilk dikkat çekici belirtisi dövüş sisteminde. Klasik *Final Fantasy* oyunları ya da günümüzde tekrar popülerleşen sıra tabanlı RYO'lar gibi oynanıyor oyun fakat sıra size geldiğinde tek bir hamleniz yok; onun yerine önce atak kısmından belirli isabet yüzdelerine sahip ve Stamina harcayan hareketleriniz var. Söz gelimi zayıf ataklar az Stamina harcayıp, yüksek vuruş oranına ve az hasar sahipken orta ve güçlü ataklarda bu oranlar değişiyor. Bu atak fazında Stamina'nız bittiyse eğer daha sonrasında yapabileceğiniz büyü benzeri teknikler var elinizde. Bunlar da sayıyla ve her tekniğin bir rengi var. Siz atıyorum bir alev topu kullandınız ve bunun rengi kırmızı, ekibinizdeki diğer eleman da kırmızı bir teknik kullandı ve bu color field denen dört parçalı kısımda 2 adet kırmızı alan demek oldu. Demek ki bundan sonra kullanılacak kırmızı teknik daha çok hasar verecek. Hele hele karşıdaki rakip mavi renkte büyülerle donanmışsa daha da fazla hasar alma potansiyeli var. Bu ilk başta karmaşık gelen sisteme düşündüğümden daha hızlı alıştım ve elementlerin renk kodlarını lehime kullanmaya başladıkça da başta zor görünen dövüşler kolaylaşmaya başladı. Elbette bunlarla uğraşmak istemeyen ve sadece hikâyeyi tecrübe etmek isteyenler için de dövüşleri kapatma veya rakibin sürekli ıskalamasını sağlayan seçenekler







var. Bu sayede yalnızca ana dövüşleri yaparak hızlıca oyunu bitirebilseniz de hem karakterlere özgü özel savaş animasyonlarını kaçırmış (ki ekibinize katabileceğiniz yaklaşık 45 karakter ve her birinin 3 özel hareketi mevcut) hem de müthiş bir stratejik zihin jimnastiğini atlamış olacaksınız, tercih sizin tabii. Ben grind yaptığım yerlerde bu Auto-battle, Assist seçeneklerini ve hızlandırmaları açarak oynadım çünkü maalesef vaktim 20 yıl öncesinde olduğundan daha az ve değerli ama bu özelliklerin oyuna dahil edilmesi günümüzün sabırsız oyuncu kitlesi için iyi tabii ki. Bir diğer şaşırdığım nokta da oyunun backgroundlarının ne kadar güzel gözüktüğü oldu. İster normal monitörde ister Switch'in capcanlı renkli ekranında isterse 4k bir TV'de olsun bu önceden hazırlanmış sabit backgroundlar halen çok iyi ve bir yağlıboya resim gibi duruyor. Baştan tasarlanıp güncellenen karakter modelleri de gayet hoşlar. Görsellikteki tek noksanlık zamanında 4:3 oranında ve 500p olarak oyuna entegre edilen ara sahnelerin ekran büyüdükçe çamur gibi gözükmesi oldu ki oyunun bence en keyifli oynandığı platform olan Switch'te elde oynarken bu da dert değil. Yasunori Mitsuda'nın bugün dâhi kulaklara bayram ettiren muazzam müziklerineyse ufak dokunuşlar yapılmış sadece ama o da yetmiş zaten.

Seçimlerimiz bizi nereye götürürse

Eski bir oyun olmasından sebeple burada sizi sürekli hikâyenin aktığı yöne götüren oklar yok ve paralel evrenler arasında geçiş yapabilme özelliğini kazandıktan sonra da oyun neredeyse bir açık dünya macera hissi de vermiyor değil. Ki bu geniş dünyada hiç hesapta yokken karşınıza çıkıp takımınıza ekleyebileceğiniz sürüyle karakter olması ve onlarla olan etkileşimlerin hep öyküye farklı katmanlar ekleyip peşinde olduğunuz Frozen Flame ve baş kötümüz Lynx hakkında bilgi kırıntıları sunması gezip dolaşmayı fazlasıyla değerli kılıyor ki kimlerle tanışıp neler yaptığınıza göre oyunda 12 farklı son alabildiğinizi de hatırlatırım. Hani eski meski ama hala taş gibi bir oyun *Chrono Cross* ve bunca yıl hiç tanışmadıysanız onun geniş evrenine ve düşündürücü temalarına adım atmak size oldukça farklı bir deneyim yaşatabilir JRYO'lara aşina olmasanız bile.





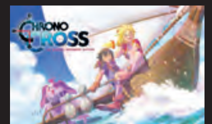
+

- Özgün dünyası ve geniş, sürükleyici öyküsü
- Bol karakter çeşitliliği
- Savaşlar derin ve stratejik
- Paralel evrenler arasında gezmenin açık dünya hissi vermesi
- Görsellik harika
- Müzikler unutulmaz
- Remaster işlemi gayet başarılı
- Oyunu hızlandıran bazı yenilikler
- Radical Dreamers yan öyküsünün pakete dahil olması
- Her platformda uygun fiyatlandırma

−

- PC versiyonunda ara videolarda kırılmalar yaşanıyor
- Kontroller birazcık eskimiş
- Hiçbir şekilde görünmeyen eşyalar için her tarafa tıklamak zorunda kalmak
- Yer yer grind istemesi

8.5



Son Karar

Hem kendi içinde hem de bizim dünyamızda zamanların ötesine geçen bir klasik Chrono Cross ve bu yenilenmiş haliyle kendisine bir fırsat vermenizi gayet hak ediyor.

TÜR: JRYO | **YAPIM:** Square Enix | **DAĞITIM:** Square Enix
DİJİTAL İNDİRME: 190 TL (PSN Store), 20 EU (Nintendo eStore), 190 TL (XBOX Store), 100 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 13+



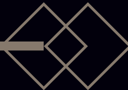
DUNE SPICE WARS

ERKEN ERİŞİM

YAZAN: ENGİN VURAL

Böylece Arrakis'in evrenin merkezi olduğu gün geldi; evren bir tekerlek gibi, onun ekseninde dönecekti.

PRENSES IRULAN,
"Arrakis Uyanıyor"



Daha önce de başıma gelen bir durum bu, yazıya nasıl başlayacağım konusunda kararsızlık yaşıyorum. Kararsızlığımın en temel nedeni de Dune denildiğinde zihnimde uyanan onlarca düşünce. Dile kolay Dune oyunlarıyla 30 yıllık bir geçmişe sahip olup da bunun 21 yılını yeni bir oyun bekleyerek geçirince insan ister istemez nereden başlasam diye düşünüyor.

1992'deki ilk buluşma da önemliydi elbette ama esas Dune 2 ile hafızalarımıza kazındı seri. Gerçek Zamanlı Strateji oyunları için yeni bir milat olmuş, bizler için yepyeni bir yol açmıştı. Sonrasında niyeyse bu kadar etkili bir oyun daha gelmedi ve uzun bir sessizlik dönemine girildi. Neyse ki artık bu dönemin sonuna geldik; henüz erken erişimde de olsa yeni bir Dune oyunumuz var.

Erken erişimde olduğu için öyle çok detaylı bir inceleme olmayacak belki. Ama elimden geldiğince bunca yıllık hasretin ardından ilk göz ağrılarımızdan birisiyle yeniden buluşmanın benim için nasıl bir deneyim olduğunu artısıyla eksisiyle anlatmaya çalışacağım. Sözü daha fazla uzatmadan, buyurun "Baharat Savaşları"mıza doğru yol alalım…



AŞIRI ANALİZ, GERÇEĞİN DÜŞMANIDIR.

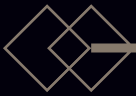
Kadim Fremen Atasözü

Dune: Spice Wars "4X unsurları da içeren bir GZS" olarak tanımlanan oyunlardan. Bunun pratikteki karşılığı şehirlerinizin üzerine titremeniz, bir gözünüzü mutlaka kaynaklarınız üzerinde tutmanız, bir yandan teknoloji ağacının dallarında bir o yana bir bu yana zıplayıp öbür tarafta da diplomaside ve ticarette hünerlerinizi konuşturmanız şeklinde özetlenebilir. Peki bunun Spice Wars için geçerliliği var mı? Kısmen evet, kısmen hayır. Ki bu da bir anlamda makul görülebilecek bir durum, zira henüz erken erişimde olan bir oyundan bahsediyoruz. Elbette, daha alınması gereken bir mesafe söz konusu ama bu haliyle de keyifle oynanabilecek, bir yandan da geleceğe dair ümit veren bir oyun var karşımızda.

Bunu sağlayan en temel özellik, orijinal esere elden geldiğince sadık kalınırken bir yandan da eskilerin bir kopyası gibi hissettirmemesi. Bu noktada belirtilebilecek ilk farklılık oyunun görsel tarzı -ki bu konuda başarılı bir iş çıkarıldığını düşünenlerdenim. Kendi ifadeleriyle "art deco" tarzında bir görsel tasarım benimsenmiş durumda ve bu haliyle bence göze hoş geliyor. Ama sadece iyi görünmesi yeterli değil, öyle değil mi sevgili Oyungezerler? Aynı zamanda oynanış kısmıyla da bunu desteklemesi lazım -ki orada da fena bir iş çıkarılmamış. Bir yandan geçmişi de anımsatan, bir yandan da farklılaşan kısımlardan birisi de burası.

Oyunda 4 fraksiyon yer alıyor: Atreides, Harkonnen, The Smugglers ve Fremen. Bu 4 fraksiyon birbirlerinden görsel yönden ayrılmanın yanında seçtiğiniz konsey üyelerinin sağladığı avantajlar ve oynanışta öne çıkan özelliklerle de farklılaşıyorlar. Örneğin Harkonnen Hanesi ile askeri operasyonlara odaklanabilir, The Smugglers ile ticaretteki hünerinizi konuşturmaya çalışabilirsiniz.

Araştırma alanları ise 4 fraksiyon için de ortak. Fraksiyona özel araştırma alanları eklenmesi ya da fraksiyonların öne



çıkan özellikleriyle araştırma alanlarının örtüştürülmesi daha iyi olabilirdi; belki de ileride böyle yapılacaktır, şu an için detaylı bir yorum yapamıyorum bu konu hakkında.

Oyunun elinin kuvvetli olduğu nokta kaynak yönetimi konusunda sizleri diken üstünde tutmayı başarması. Tam "Oh be, en sonunda toparladık" derken bir bakıyorsunuz hazinenizdeki Solari, yaz ortasında güneş altında kalmış buzdan daha hızlı erimeye başlamış. Yahu daha demin para basmıyor muyduk, ne oldu şimdi? Az önce o füze rampalarını dikerken bakım maliyetlerine göz atmış mıydınız efendim? Ya da "Dur şu yeni ele geçirdiğim köyden hallice şehri de asker ile doldurayım" derken hazineye yüklediği maliyeti hesaba katmış mıydınız? Askerleri haritanın öbür ucuna yollayıp da çöl ortasında ikmalsiz kalıp ölmelerine sebep olurken aklınız neredeydi acaba? Şeyh Hulud'un yavruları usul usul sokulurken, "Kumsolucanı geliyor!" uyarılarını görmezden gelip yem ettiğiniz askerlere ne demeli?

Bu örnekler böyle uzar gider. Sizin anlayacağınız, oyunda ipleri elinizden bir an bile bırakmamanız gerek. Yoksa işler çok hızlı bir şekilde kontrolden çıkıveriyor, siz de acılar içinde izlemek durumunda kalıyorsunuz. Zaten strateji oyunlarını bu kadar zevkli kılan da böyle detaylar değil midir? :)

Oyunda zafere uzanmanın yolları Domination, Hegemony, Political. Dilerseniz Hegemony ve Political tercihlerini kapatabiliyorsunuz tabii ama hepsinin açık kalması bence işi daha heyecanlı,



rekabeti daha canlı tutuyor.

Zafere uzanmak için yapılacak çok iş var elbette. Yerleşim yerlerini ele geçirecek, binalar inşa edecek, ordular kuracak, düşmanlarınızı teker teker avlayacak, yeri gelecek ajanlarınızla operasyonlar yapacaksınız, düşmanlarınızın kaynaklarını zehirleyeceksiniz mesela.

Bir yandan da rastgele gelişen olaylar mevcut. Belirli bir süre içerisinde hamle yapmanızı gerekli kılan bu olaylar "Dune evreninde sıradan bir gün" dedirtebilecek detaylara gebe. Kimi zaman Uzay Loncası niyeyse hiç hatırlamadığınız bir borcunuz olduğunu söylüyor ve bir anlamda sizden haraç kesmeye çalışıyor, kimi zaman IX gezegeninden misafirleriniz sizinle iş birliği yapmak istiyor. Bu durumlarla karşılaştığınızda hangi tercihi yapacağınıza karar vermenizin yanında o tercihi yapabilmek için gerekli şeyleri de yerine getirmeniz gerekiyor; örneğin belirli bir bina türünden belli sayıda inşa etmek ya da belirli sayıda yerleşim yeri işgal etmek gibi.

Bunun haricinde bir de Landsraad kararları kısmı var. Sık sık konsey toplantıları yapılıyor ve belirli konularda kararlar alınıyor. İşte bu kararlardan sizin çıkarınıza olacakları seçip kendi lehinize veya rakipleriniz aleyhine sonuçlanmasını sağlamaya çalışıyorsunuz. Bunun için de yine oyundaki kaynaklardan birisini, otoritenizi kullanmanız gerekiyor. Landsraad kararlarını küçümsemeyin derim; bir sonraki karara kadar işinizi kolaylaştırabilir veya bu çölleri sizin için tam anlamıyla cehenneme çevirebilir.

Hazır işin siyaset boyutuna geçiş yapmışken diplomasi ve ticaretten de kısaca bahsetmiş olayım. Kaynak yönetiminin önemine işaret etmiştim. Her kaynaktan yeterince elde edemeyebilirsiniz ama diğer fraksiyonlarla yapacağınız ticaret, eksik kalan kısımları tamamlamanıza imkân veriyor. Bir de "Ben tek, siz hepiniz!" formülü çok da işlemiyor; dolayısıyla fraksiyonlardan en azından birisini kendi safınıza çekmeniz, en azından size karşı nötr kalmalarını sağlamanız bir anda hazin sonla karşılaşmamanız için önemli :)

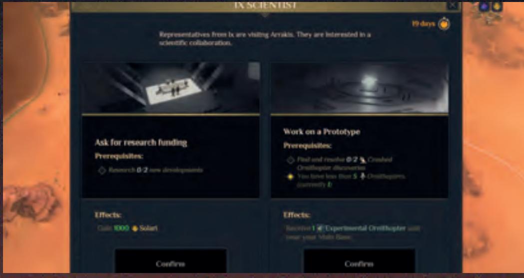




"BAHARATA HÜKMEDEN EVRENE DE HÜKMEDER" DEMİŞLERDİ...



« Dur ateş etme, gözüme kum kaçtı



IX bilim insanları ziyaretimize gelmiş, onları da sömürmesek mi?



GÜNEŞTEN MERHAMET DİLENMEZ.

"Muad'Dib'in Istırabı"
Stilgar'ın Tefsiri

Bana göre oyunun şu aşamadaki en ciddi eksiği hikâyesi ya da senaryo modu diyebilirim. Elbette bunu çok dert etmiyor, erken erişimde olmasının doğal bir sonucu olarak kabul ediyorum şu noktada. Bunun hemen peşine ekleyebileceğim ve yine işin hikâye edilişiyle ilgili bir husus da fraksiyonlara ve karakterlere daha fazla derinlik kazandırılması gerekliliği diyebilirim. Her ne kadar görünürde fraksiyonlar ve karakterler birbirlerinden yeterince ayrışıyorsa da oynanışta bunu daha çok hissettirecek, bir yandan da yeni oyuncuları Dune evrenine daha çok çekebilecek detaylar işi daha renkli hale getirecektir diye düşünüyorum.

Oyun teknik anlamda Erken Erişim'de olduğunu çok fazla hissettirmiyor, hatta beklediğimden iyi durumda bir oyun buldum karşımda. Bununla birlikte bazı noktalarda optimizasyon sıkıntıları olduğunu da belirtmem gerek. Zaman zaman FPS düşüşlerine denk gelebiliyorsunuz, 1-2 defa da oyun çöktü. Ama bunları nazar boncuğu olarak değerlendirmek istiyorum, son yıllarda oynadığım tam sürüm olarak çıkmış pek çok oyun bundan daha kötü durumdaydı.

Sonuç olarak şu aşamada karşımda artısıyla eksisiyle 20 yıllık arayı kapatmak konusunda umut veren bir oyun bulmaktan dolayı mutluyum. Belki bunca yıllık hasretin, belki nostalji duygularının etkisiyle de böyle hissediyor olabilirim. Lakin *Dune: Spice Wars* benim için kitaplarıyla, filmleriyle ve oyunlarıyla muazzam Dune evrenine dönüş için güzel bir bahane sundu. Bundan sonrasını da merakla bekliyorum.

TÜR: 4x Strateji | **YAPIM:** Shiro Games | **DAĞITIM:** Funcom | **DİJİTAL İNDİRME:** 139TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 12+



- Bir kez daha o tanıdık Dune havasını solumak güzel
- Kaynak yönetimi başta olmak üzere stratejik düşünmenizi gerektiren detaylar
- Görsel yönden de iyi bir iş çıkarılmış

—

- Şu aşamada en ciddi eksik senaryo modu
- Haneler ve karakterler üzerinde daha fazla durulması yerinde olur
- Bazı optimizasyon sorunları mevcut

Son Karar

Erken erişim olunca doğal olarak eksikleri de bulunuyor, ama bu haliyle bile keyifle oynadığım bir oyun olmayı başardı. İlerisi için umut veriyor.





ATREIDES HANESİ

(HOUSE ATREIDES)

Dük Leto'nun liderlik ettiği Atreides Hanesi, İmparatorluk emriyle Arrakis'in yönetimini Harkonnen Hanesi'nden devralıyor. Bu devir teslim süreci epey sancılı geçecek belli ki. Landsraad içerisinde konumumuzu kuvvetli tutmak, bir yandan da bizim için yeni bu gezegende kendimize dostlar edinmek en iyi yol gibi görünüyor.

Fraksiyon Bonusları:

- **Barışçıl İlhak (Peaceful Annexation)** özelliğini kullanabilir
- Diğer fraksiyonlar, Atreides Hanesi ile yaptıkları anlaşmalarda **Otorite (Authority)** kaybı yaşamazlar
- Yüksek **Landsraad Mevkisi'nden (Landsraad Standing)** daha fazla kazanç sağlar
- Nötr yerleşim birimlerini yağmalayamaz

Seçilebilecek Konsey Üyeleri:

- **Leydi Jessica (Lady Jessica):** Dük Leto'nun gözdesi, Paul Atreides'in annesi ve Bene Gesserit üyesi. Sağladığı avantajlar: 50 Nüfuz (Influence) puanı karşılığında diğer hanelere istediğiniz herhangi bir anlaşmayı dayatabilirsiniz, reddetmek için 100 Otorite (Authority) puanı kullanmaları gerekir. Oyuna Saldırmazlık Paktı Anlaşması (Non-Aggression Pact Treaty) aktif olarak başlarsınız.

- **Duncan Idaho:** Kılıç ustamız. Ayrıca hanemizin en güvenilir üyesi. Sağladığı avantajlar: Siyeçler (Sietch) ile ilişkilerden kazançlar %100 artar. Bir yerleşim birimini yağmalamanın Otorite (Authority) maliyeti %10 azalır.

- **Thufir Hawat:** Mentatımız ve suikastçı ustamız. Sağladığı avantajlar: Ajanlarınız (Agents) ek 1 özelliğe (trait) sahip olur. Yerleşim birimleriniz bir operasyonun hedefi olduğunda 2 gün boyunca %20 daha fazla üretim yapar.

- **Gurney Halleck:** Savaş ustamız. Sağladığı avantajlar: Veteran Militia birimlerini seçilebilir hale getirir. Askeri birimler ekstra 1 Deneyim (Experience) düzeyiyle başlar.

Atreides Hanesi konsey üyelerinden zor olanı Leydi Jessica. Yine de özellikle anlaşma dayatabilme özelliği gayet kullanışlı olabiliyor. Bununla birlikte benim öncelikli tercihim Duncan Idaho (Özelliklerini bir kenara bırakıyorum, kitaplardan sevdiğim bir karakter, tamamen kıyak geçtim :)). Yanına ikinci isim olarak kimi seçersiniz, size kalmış.









HARKONNEN HANESİ

(HOUSE HARKONNEN)

Gaddar Baron Vladimir Harkonnen yönetimindeki Harkonnen Hanesi liderinin özelliklerini sonuna kadar içselleştirmiş despot, acımasız, entrikacı bir hane. Arrakis'i kolay kolay Atreides Hanesi'ne bırakmak gibi bir niyetleri yok. Askeri güç ve casusluk odaklı bir oynanış ön plana çıkıyor

Fraksiyon Bonusları:

• Harkonnen yerleşim birimleri üzerinde Baskı (Oppression) özelliğini kullanabilir

• Her bir aktif militia, yerleşim yerinin kaynak üretiminde %5 artış sağlar.

• Daima diğer fraksiyonların Nüfuz (Influence) akışından haberdardır.

• Yerleşim yeri üretiminde %10 azalış söz konusu olur.

Seçilebilecek Konsey Üyeleri:

• Feyd-Rautha Harkonnen: Ailenin sadistik mirasının taşıyıcısı, Baron'un gözde yeğeni ve aynı zamanda da veliahtı. Sağladığı avantajlar: Landsraad kararlarında Yolsuzluk (Corruption) özelliğini kullanabilir, böylece seçilen fraksiyonun Landsraad Mevkisinde (Landsraad Standing) düşüş sağlar.

• Piter De Vries: Harkonnen Hanesinin Mentatı olur kendileri. Sağladığı avantajlar: Sızma Droneu (Infiltration Drone) özelliğine sahip Casus Drone (Stealth Probe) birimini açar; ikmal kısıdı yoktur, ayrıca düşman bölgesinde +1 İstihbarat (Intel) üretir. Ornitopterler, Sızma Ornitopteri (Infiltration Ornithopter) özelliğine sahiptir; yalnızca yakın mesafelerde görülebilirler ve yine bu araçlar da düşman bölgelerinde +1 İstihbarat üretir.

• Rabban Harkonnen: Kendi babasını öldürmüş bir canavar. Kötülük, gaddarlık konusunda amcası Baron Harkonnen'in izinden gidiyor büyük bir gururla. Sağladığı avantajlar: +1 Militia birimi alınabilir hale gelir. Baskı (Oppression) süresi, yerleşim yerindeki Militia birimi başına +5 saniye artar.

• Iakin Nefud: Harkonnen Hanesi muhafızlarının kumandanı. Her ne kadar görevine sadık olsa da ufak bir bağımlılık sorunu söz konusu. Sağladığı avantajlar: Askeri birimleriniz öldüklerinde, geliştirme maliyetlerinin yarısı bütçenize iade edilir. Savaş İlaçları (Combat Drugs) görev maliyeti %50 azalır.

Harkonnen konsey üyelerinden öncelikli seçimlerim Feyd-Rautha ve Iakin Nefud oldu. Feyd-Rautha ile Landsraad kararlarına müdahalede bulunup başta Atreides Hanesi olmak üzere rakiplerimizin etkinliğini zayıflatmak, Nefud ile de çatışmaların bütçeye getirdiği yükü azaltmak özellikle ilerleyen aşamalarda avantaj sağlayabiliyor. Bu arada Harkonnen Hanesi'nde 2 tane zor karakter var: Feyd-Rautha ve Piter De Vries. Dolayısıyla en azından başlangıç için ikisini aynı anda seçmemek daha makul bir tercih olur.








FREMENLER

(THE FREMEN)

Arrakis'in yerli halkı. Çölün insanları. Bence saygıyı en çok hak eden grup. Liderleri Liet Kynes, Arrakis'te doğmamışsa da en az kendisini takip eden Fremenler kadar Arrakisli.

Fraksiyon Bonusları:

- Askeri birimlerin günlük İkmal (Supply) tüketimi %30 daha azdır.
- Bölgeniz dışındaki Siyeçlerle ittifaklar kurabilirsiniz.
- Kumsolucanı Sürüşü (Worm Riding) için Gümleyiciler (Thumpers) kullanabilir.
- Landsraad'a erişimi kısıtlıdır.

Seçilebilecek Konsey Üyeleri:

- **Chani Kynes:** Liet'in kızı. Dune hikayesi içerisinde çok önemli bir karakter. Tabii oyunda bu hikâye işlenmediği için o kadar ön plana çıkmıyor ama yine de kendisi kıymetlimizdir, laf söyletmeyiz :) Sağladığı avantajlar: Landsraad kararlarında İsyanı Ateşlemek (Incite Rebellion) özelliğini kullanarak, hedeflenen kararın çıkması halinde diğer fraksiyonlarda isyan başlatabilir. Nötr her bir komşu bölge için +0,5 İstihbarat (Intel) üretir.

- **Stilgar Ben Fifrawi:** Naib, Tabr Siyeci'nin lideri. Fremenlerin en önde gelen şahsiyetlerinden. Sağladığı avantajlar: Ele geçirilen her bir yerleşim birimi, rakiplerin siyeç tespit etme sürelerini uzatır. Ele geçirilen her bir Baharat Bölgesi (Spice Field) için +1 Otorite (Authority) üretimi sağlar.

- **Mother Ramallo:** Eski Bene Geserrit, şimdinin Fremen rahibesi. Sağladığı avantajlar: Shai-Hulud Mabedi (Shai-Hulud Temple) ile başlar. Haritadaki bütün Baharat Bölgeleri (Spice Fields) görünür olur.

- **Otheym:** En meşhur Fremen savaşçılarından. Gara Kulon Siyeci'nden Stilgar tarafından yönetilen Tabr Siyeci'ne geçmiş, gözünü budaktan sakınmayan, çatışmalarda en önde giden isim. Sağladığı avantajlar: Birimler %10 hızlanır. Yakınında müttefik kuvvet bulunmayan birimler Kum Katilleri (Sand Killers) özelliğini kazanır ve bu özellik sayesinde Güçleri (Power) %20 yükselirken Zırh (Armor) puanları da +2 artar.

Fremenlerde de Harkonnen Hanesi gibi 2 zor karakter var: Chani ve Stilgar. Yine başlangıç için bu ikisini aynı anda seçmemeniz tavsiye olunur, ama son karar sizin :) Öncelikli olarak önerebileceğim karakter Mother Ramallo. Oyunun başında bütün baharat bölgelerini görebiliyorsunuz, dolayısıyla haritada ilerleyeceğiniz güzergahları da buna göre belirleyebilirsiniz.









KAÇAKÇILAR

(THE SMUGGLERS)

Dune II'de normalde kitaplarda karşımıza çıkmayan bir hane vardı, Ordos. Bu oyunda da benzer bir durum geçerli ve fraksiyonlar arasına Kaçakçılar eklenmiş durumda. Bakmayın öyle kaçakçı falan dediğimize, ticaret ile elde ettikleri güç ve hegemonya puanlarını çabuk toplamaları sayesinde çok hızlı bir şekilde zafere ilerleyebiliyorlar. Liderleri Esmar Tuek.

Fraksiyon Bonusları:

• Rakiplerinin yerleşim birimlerinin altına Yeraltı Karargâhları (Underworld Headquarters) kurabilirler.

• Landsraad kararları için Ödül (Bounty) belirleyebilirler.

• Arrakis Kara Borsası (Arrakis Black Markets) ile ilişkileri kuvvetlidir.

• Landsraad'a erişimleri zayıftır.

Seçilebilecek Konsey Üyeleri:

• **Staban Tuek:** Esmar Tuek'in oğlu. Özellikle melanj (baharat) kaçakçılığıyla meşhur. Sağladığı avantajlar: Yeraltı Karargâhlarına komşu bölgeler +5 Solari üretirler. Yeraltı Karargâhı başına +0,5 Nüfuz sağlar.

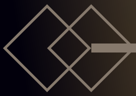
• **Lingar Bewt:** Bu da Arrakis'te baharat kadar önemli bir diğer şeyin kaçakçısı: Su. Su çıkarmanın güçlüğü kendisini Esmar ile ittifaka itmiş durumda. Sağladığı avantajlar: Elde edilebilecek su miktarına bağlı olarak bir yerleşim yerini ilhak etmenin Otorite (Authority) maliyetini düşürür. Benzer şekilde elde edilebilecek su miktarına bağlı olarak Yeraltı Karargâhı kurulum maliyetini düşürür.

• **Drisq:** Esmar Tuek'in levazım ustası (quartermaster), bütün Siyeç için ihtiyaç duyulan malları tedarik eden kişi kendisi. Kaçakçılık operasyonlarının lojistik sorumlusu da bu hanımefendi oluyor aynı zamanda. Sağladığı avantajlar: Bütün ajanlar Tüccar (Merchant) özelliğine sahip olur. Sızma (Infiltration) düzeyi 1'in altına inemez.

• **Bannerjee:** Tuek Siyeci'nin güvenlik şefi. Esmar'ın çıkarlarını korumak konusunda görev bilinci yüksek. Sağladığı avantajlar: Bir yerleşim birimini yağmalarken %30 daha fazla kazanç sağlar. Yerleşim birimi yağmasından Plaka (Plascrete) elde edilir.

Kaçakçılarda tüm konsey üyelerine eşit zaman ayıramadığımdan aralarında net bir ayrım yapmak benim için güç. İlk tercihim ek Solari sağladığı için Staban Tuek (Kaçakçıların Zor karakteri de kendisi olur). İkincisini yine sizlere bırakmış olayım.





ÖNDE GELEN HANELER VE GRUPLAR

DUNE EVRENİ O KADAR GENİŞ Kİ, İÇERİSİNDEKİ HER BİR GRUBA DEĞİNMEYE ÇALIŞSAK BU İŞİN SONU GELMEZ. O YÜZDEN GELİN BİZ BELLİ BAŞLI BAZI HANELERDEN VE GRUPLARDAN BAHSETMEKLE YETİNELİM. ZATEN BURAYA KADAR GELDİYSENİZ DEVAMINI DA GETİRİR, DUNE KÜLLIYATINDA KEYIFLI BIR YOLCULUĞA ÇIKARSINIZ DIYE DÜŞÜNÜYORUM. BENİM BURADA YAPMAYA ÇALIŞTIĞIM SERİYLE YENİ TANIŞACAKLARI O İLK ADIMI ATMAYA TEŞVİK ETMEK, ESKİ OKURLARIN DA HAFIZALARINI TAZELEMELERİ İÇİN BİR BAHANE YARATMAK.

Harkonnen
Hanedanı

Can düşmanı Harkonnenları anlamaksızın Muad'Dib'i anlamaya yeltenmek, Yalanı bilmeden Gerçeği görmeye yeltenmektir. Karanlığı bilmeden Işığı görmeye yeltenmektir. Böyle bir şey mümkün değildir.

Prenses Irulan,

"Muad'Dib'i Anlama Kulavuzu"

Galaksinin en hırslı hanelerinden birisi olduğuna şüphe yok. Feodal sistemin nimetlerinden sonuna kadar istifade eden, Arrakis'i sonuna kadar sömüren, herhangi bir etik kuralına bağlı olmayı aklının ucundan bile geçirmeyip maksimum kar elde etmek için her şeyi yapabilen, aynı zamanda çok da gaddar bir hane. Uzun bir süre boyunca Arrakis'in yönetimini elinde bulundurduktan sonra Padişah İmparator'un buyruğuyla yönetimi Atreides Hanesi'ne devretmek zorunda kalıyorlar ama bu öyle hemen kabullenecekleri bir durum değil. Baron Harkonnen farklı planlar peşinde. Onun gözü şimdi olduğu noktadan da yükseklerde. Ancak hiç beklemedikleri bir düşman, Muad'Dib ve emrindeki Fremenler karşılarına dikildiğinde bu hanenin kaderi de kökünden değişiyor.

Bene Gesserit'in soy programı, Harkonnen Hanesi'nin kan bağının evrenin kaderini de şekillendirmesine vesile oluyor, bu noktayı da belirtmeden geçmeyeyim.

Atreides
Hanedanı

Dük Leto Atreides hem oldukça kibar ve anlayışlı hem de şaşılacak kadar mesafeli bir adamdı. Ama Dük'ü anlamamıza yardımcı olacak bilgiler var elimizde; Bir Bene Gesserit olan sevgilisini hep sevdiğini, oğlu için kurduğu düşleri, emrindeki adamların ona olan sadakatini biliyoruz. Onu kaderin ağlarına yakalanmış bir adam, oğlunun ihtişamının yanında sönük kalmış, yapayalnız bir figür olarak görebiliriz. Yine de şu soru geliyor akla: Bir oğul babasının uzantısından başka nedir ki?

Prenses Irulan

Anayurtları Caladan'dan Arrakis'e gelişleriyle kaderleri değişen bir hane. Çalışkanlıkları, disiplinleri, sözlerine sadık oluşları ve diğer özellikleriyle dikkatleri üzerine çeken bu hane, ne yazık ki diğer büyük hanelerin bir kısmının nefret ve kıskançlık duygularını da harekete geçiriyor ve bunun bedelini ağır bir şekilde ödüyor. Ancak anka kuşu gibi küllerinden yeniden doğmayı ve evrende büyük bir değişimi gerçekleştirmeyi de başarıyorlar.

Fremenler

Fremenler eskilerin "spannungsbogen" dediği bir nitelikte kusursuzlaşmıştı… yani arzuladıkları bir şeyi elde etmeye çalışmadan önce sabredebiliyorlardı.

Prenses Irulan,

"Muad'Dib'in Bilgeliği"



Arrakis'in yerli halkı. İhvan Bedeviyan. Çölün insanları. Dune'un bütün o zorlu şartlarına meydan okumaktan ziyade o şartlara uyum sağlamayı seçmiş, gezegenle bütünleşmiş bu halk; uzun bir süre boyunca kurtarıcılarını, mehdiyi bekliyorlar. Ve o beklenen mehdi, Muad'Dib'in gelişiyle birlikte evrendeki tüm dengeleri değiştirecek kuvvet olmayı başarıyorlar. Yenilmez gibi görülen orduları yeniyor, diz çökmez sanılan kuvvetleri dize getiriyor, çölü vahaya dönüştürüyor ve en sonunda değiştirdikleri evrenle birlikte kendileri de dönüşüyorlar.

Landsraad



Galaktik meclis olarak tanımlayabileceğimiz Landsraad, hanelerin temsil edildiği bir konsey. Yüksek Konsey tarafından yönetilen ve Padişah İmparator'un gözetimi altında olan Landsraad ticaret anlaşmalarının tesis edilmesinden ittifakların kurulmasına varıncaya kadar pek çok konuda ana karar mercii. Temel amacı büyük haneleri İmparatorluk hanesi tarafından bertaraf edilmekten korumak. Ama işlerin her zaman bu şekilde yürümediğine dair en azından bir örnek biliyoruz.

Corrino
Hanedanı

Babamla Dük'ün birbirlerine ne kadar benzediğini fark ettim… Babam, Dük'ün kendi oğlu olmamasına içten içe hayıflanıyordu ve onları birbirine düşman kılan siyasi zorunluluklardan hoşlanmıyordu.

Prenses Irulan,

"Babamın Evinde"



Padişah İmparator'un hanesi. Corrin Savaşı sonrasında Imperium'un yönetimini ele geçiren bu hane, Landsraad Konseyi'nde en yüksek oy hakkına sahiptir ve diğer büyük hanelerin hepsinden daha geniş bir hanedir. Aynı zamanda en kuvvetli ordu da (Sardaukarlar) bu hanenin emrindedir. Bu haneyi askeri olarak alt edebilmenin tek yolunun diğer büyük hanelerin tamamının bir araya gelmesi olacağı kabul edilmekle birlikte, tarihin akışı çok farklı bir tablonun mümkün olduğunu gözler önüne serecek ve bu yenilmesi imkânsız gibi görülen ordu beklenmedik bir güç tarafından alt edilecek.

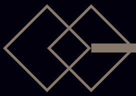
Padişah İmparator IV. Shaddam ile Dük Leto belki başka şartlarda çok daha farklı bir hayat sürebilecekler, birbirleriyle çok daha farklı bir ilişki kurabileceklerken siyaset ve rekabet her ikisi için de işlerin bambaşka şekilde hiç arzulamayacakları bir şekilde sonuçlanmasına neden oluyor.

Choam

Combine Honnete Ober Advancer Mercantiles, bilinen evrendeki neredeyse tüm iktisadi işlemleri, ticareti kontrol eden organizasyon. CHOAM yönetimi Padişah İmparator'un, Landsraad'ın ve büyük hanelerin kontrolünde, Bene Gesserit ve Uzay Loncası'nın da ortaklığı söz konusu.

Frank Herbert, CHOAM'ı oluştururken aslında gerçek dünyada bir organizasyondan, petrol üretimini kontrol altında tutan OPEC'ten (Petrol İhraç Eden Ülkeler Örgütü) esinlenmiş. İlk romanın yazıldığı yıllarda ve takip eden dönemde OPEC'in dünya siyasetinde oynadığı rolün bir benzeri CHOAM için de geçerlidir, evrendeki siyasi çekişmelerin ötesinde bir ekonomik güç olarak ön plana çıkar.







Bene Tleilax

Bene Tleilax (ya da Tleilaxu), ileri derecede takıntılı, zenofobik ve izolasyonu tercih eden bir topluluk. Her ne kadar ilk bakışta bu yapıları nedeniyle evrenin meselelerinden elini eteğini çekmiş, siyasi konulara bulaşmayan bir topluluk olmaları beklense de Bene Gesserit gibi bu topluluk da İmperium'un etkin gruplarından birisi. Hatta onların da evrende tahakküm kurmak gibi gizli emelleri var. Genetik manipülasyon konusunda usta olan bu grup, yapay gözler ve ghola gibi "biyolojik ürünler" ortaya koyuyor; genetik mühendislik faaliyetlerinin önemli bir diğer ürünü olan "yüz dansçıları" (face dancer) herhangi bir insanın kılığına girebiliyorlar. Ghola, ölen kişilerin genetik kopyaları olarak adlandırılabilecek bir teknoloji. Klondan farkı, canlı hücreler yerine ölmüş kişinin hücreleri kullanılarak yapılabilmesi. Hikâyenin ileri evrelerinde ölen kişinin hafızasının da gholada devam edebildiği görülüyor. Dune serisinin önemli karakterlerinden birisi bu teknoloji sayesinde pek çok kez ölümden geri dönecek ve binlerce yıl boyunca önemli roller üstlenecek bu hikâyede.



Bene Gesserit

Bene Gesserit kardeşliği, bilinen evrenin dört bir yanında binlerce yıl boyunca o gizli hedeflerine doğru adım adım ilerleyen bir topluluk. Fiziki ve zihinsel eğitimlerinin yanında baharatın (melanjın) da yardımıyla doğaüstü yetenekler ediniyorlar. Bene Gesserit Muhterem Annesi Gaius Helen Mohiam, İmparator'un Gerçeğisöyleteni olarak İmperium'un siyasi yapısını dizayn etmekte. Bene Gesserit üreme programı 90 nesil boyunca devam etmiş ve nihai hedefe doğru yol alıyorlar. Bu nihai hedef ise soyların manipüle edilmesi sonucunda efsanelerde sözü edilen Kuisatz Haderah (Kwisatz Haderach)'ın doğuşunu sağlamak. Bu süper-insan uzay ve zaman, geçmiş ile gelecek arasında köprü olacak ve böylece evreni kökünden dönüştürecek.

Sardaukarlar

Sardaukar, Padişah İmparator'un elit ordusu. Çatışmalardaki muazzam yetenekleri ve evrenin dört bir yanına dehşet salan yapıları, onların gelişini felaketin habercisi olarak değerlendirmek için yeterli gerekçeyi sunuyor aslında. Bu yeteneği, çocukluk çağlarından itibaren aldıkları zorlu eğitime borçlular -ki bu eğitime katılanların neredeyse yarısı (her 13 çocuktan 6'sı) eğitimler esnasında ölüyorlar.

Uzunca bir süre pek çok hanenin ve halkın korkulu rüyası olsalar da onlar da en sonunda kendilerine denk bir güçle Fremen savaşçılarıyla karşılaşacak ve o kaçınılmaz sona doğru yol alıp bir grup marjinal birlik haline gelecekler.





Saygın Analar
(Honored Matres)

Harkonnen Hanesine veya Sardaukarlara gaddar dersek Saygın Analar'a bundan kat kat fazlasını söylememiz gerekir herhalde. Nihayetinde Harkonnenlar bir haneyi hedefine oturtup ona saldırıyor, Sardaukarlar savaş meydanında acımasızca hareket ediyorlar ama Saygın Analar gezegenleri ortadan kaldırıyorlar; hem de gözlerini kırpmadan. Bene Gesserit'in can düşmanı olan bu örgüt evrenin sonunu getirebilecek büyük bir tehdit.

Elbette irili ufaklı pek çok hane, belirtilebilecek farklı gruplar da var. Hatta bazı karakterler var ki, tek başlarına adlarını anmak gerekir (Örneğin Duncan Idaho!). Ancak bütün bunlardan bahsetmek, hele bir de spoiler vermeden bu işi yapmaya çalışmak neredeyse imkânsız bir iş benim için. Dolayısıyla genelde yaptığım gibi yine bundan sonrasını sizlere bırakıyorum sevgili Oyungezerler.

Uzay Loncası

Tarihin önemli kırılmalarından birisine işaret eden örgüt. Öyle ki Dune evreninde tarih Lonca Öncesi (L.Ö.) ve Lonca Sonrası (L.S.) olarak tanımlanıyor. Büyük Sözleşme'yi (Evrensel Ateşkes) gözeten üç siyasi güçten birisi olan Lonca'nın uzay yolculuğu, taşımacılık ve uluslararası bankacılık alanlarında tekel haline geldiği tarih milat kabul edilir.



Balıklarla Konuşanlar
(Fish Speakers)

Tanrı İmparator'un tamamen kadınlardan oluşan ordusu. Her ne kadar sadık Fremen savaşçıları yanı başında olsa da ve bir noktadan sonra geri kalan Sardaukarlar da emrine girmiş olsa da Tanrı İmparator, erkeklerden oluşan ordulara bir alternatif olarak kadınlardan oluşan ordusunu kuruyor. Sonrasında sadece askeri alanda değil, dini alanda ve bürokraside de bu gruptan istifade ediyor. İlerleyen dönemlerde erkekler de bu orduda yerlerini almaya başlıyor ve zaman içerisinde güçlerini yitirip yerlerini başka güçlere bırakıyorlar.

DUNE KİTAPLARI



Frank Herbert, ilk satırları yazmaya başladığında ortaya bu kadar önemli bir seri çıkacağını hesap etmiş miydi, bilemiyorum. Ama bugüne kadar bilim kurgu eserleri içerisinde en çok ilgi gören, en popüler seriye imza attığı bir veri olarak karşımızda duruyor. Zaten ilk romanı kaleme almasının ardından Hugo ve Nebula ödüllerine layık görülmüştü.

Dune, Hugo ödülünü bir başka önemli bilim kurgu yazarı Roger Zelazny'nin Bu Ölümsüz (This Immortal) adlı romanıyla paylaşmıştı. Bu da çok hoş bir tesadüf olsa gerek. Herbert felsefe, dinler tarihi, mitoloji, ekoloji gibi çok farklı alanlardan damıttığı bilgileri bir potada eritirken, Zelazny'nin mitolojiyle bilim kurguyu harmanlama konusundaki maharetine benzer bir maharet sergilemiştir. Ayrıca Bu Ölümsüz de Zelazny'nin ilk romanıdır ve Dune ile bu açıdan da benzer bir kaderi paylaşırlar.

Bu derkenarı da aradan çıkardıktan sonra gelin hep beraber Dune kitaplarımıza kısaca bir göz atalım.

Ama öncesinde bir noktayı daha belirtmiş olayım: Burada Frank Herbert tarafından kaleme alınan 6 kitaplık ana seriyi ele alacağım. Bunlar dışında Frank Herbert tarafından yazılan ve Dune'un ortaya çıkışına dair hikâyeleri, mektupları, hatıraları derlediği Dune'un Yolları (The Road to Dune) ile Brian Herbert ve Kevin J. Anderson tarafından yazılan hikâyeler ve romanlar ile koskoca bir külliyat söz konusu. Gözü karartıp hepsini okumaya niyetlenirseniz Dune okuma listenize 30 kitap daha eklemeniz gerekecek, benden söylemesi :)

Dune serisi ülkemizde farklı yayınevleri tarafından (Sarmal, Kabalcı, İthaki) basıldı ve roman isimlerinde de ufak tefek farklılıklar bulunuyor. Bu sizi yanıltmasın, basılanlar hep aynı kitaplar.

Dune

Serinin ilk kitabı bizleri L.S. 10191 yılına götürüyor. Burada bir açıklama yapmak durumundayım. Zaman zaman yapılan bir hata var, 10191 yılı denildiğinde günümüzden yaklaşık 8000 yıl sonrası olduğunu kabul eden yazılara denk gelebilirsiniz. Halbuki serinin tarihlendirmesi Butleryan Cihadı sonrasında Uzay Loncası'nın kuruluşunu milat kabul eden bir tarihlendirmedir. Dolayısıyla Dune hikayemiz günümüzden yaklaşık 20 asır sonra geçmekte.

Uzay yolculuğunun anahtarı olan baharat (melanj), yalnızca Dune adıyla da bilinen Arrakis gezegeninde toplanabiliyor. Dolayısıyla Uzay Loncası için de, büyük haneler için de Landsraad için de baharat ve dolayısıyla Arrakis çok önemli. Padişah İmparator, Arrakis gezegeninin kontrolünü Harkonnen Hanedanı'ndan alıp Atreides Hanedanı'na veriyor ve bütün evrenin kaderini etkileyecek bir süreç başlamış oluyor.

Komplolar, suikastlar, savaş ve yıkımın ortasında büyük isimler ölürken, yepyeni bir isim doğuyor: Çöl Faresi Muad'Dib. Efsanelerde sözü edilen Lisanü'l Gayb, Arrakis'in yerli halkı Fremenlerin dört gözle beklediği kurtarıcı, Mehdi. Muad'Dib kutsal savaşın fitilini ateşliyor.

Dune Mesihi

Muad'Dib ve takipçileri kutsal savaşı başlatmış ve gezegenlerini işgalcilerin elinden geri almışlardı almasına ama savaş burada son bulmayacaktı. Bir yandan taht varisini ararken bir yandan da Muad'Dib'in iç yolculuğu başlayacaktı. Bu yolculuk bütün galaksinin geleceğini biçimlendirecek bir yolculuktu.

Dune Çocukları

Eskinin çöl gezegeni Arrakis artık yeşillenmeye, gezegen yeşillenirken gelenekler de geride kalmaya başlamış durumda. İmparatorluk yönetimi için kıyasıya bir mücadele devam ediyor. Muad'Dib'in ikizleri, tahtın varisleri ve galaksinin yeni mehdileri olarak yetiştirilirken, İmparatorluk içerisindeki diğer güçler de kendi planlarını uygulamak için fırsat kolluyorlar.

Dune Tanrı İmparatoru

Artık mehdilerin çağı kapanıp, Tanrı İmparatorun çağı gelmişti. Şeyh Hulud'un yeniden vücut bulmuş hali olduğunu haykıran Tanrı İmparator binlerce yıl boyunca hükmetti. Eskinin çöl gezegeni Arrakis artık yemyeşil, etrafından sular fışkıran bir gezegen haline gelmişti. Gezegenin bu dönüşümü yerli halk Fremenleri de değiştirmişti. Tanrı İmparator yönetiminde 3000 yıllık bir barış dönemi geride kalırken artık yeni çatışmaların ayak sesleri duyulmaya başlanmıştı. Tanrı İmparator, kendi felaketine mâni olmaya mı çalışacak yoksa İmparatorluk ve tebaası için yeni bir yol mu çizecek?

Dune Sapkınları

Tanrı İmparator sahneden çekilmiş, aradan 1500 yıl kadar bir süre geçmiş. Arrakis yeniden çölleşirken kumsolucanları ölmeye başlamış, gezegen artık Rakis adını almış. Bütün bu sefalet tablosu içinde insanlar her şeye rağmen Tanrılarının mirasına sadık kalıp Altın Yol'u takip ediyorlar. Ve kehaneti gerçekleştiren bir isim ortaya çıkıyor; Sheena, dev kumsolucanlarını kontrol edebiliyor! Bu sefer de Bene Gesseritler bir yol ayrımındalar. İnsanları Altın Yol'dan kurtuluşa götürmek onların elinde, ama bunu yapacaklar mı?

Dune Rahibeler Meclisi

Efsanemizin baş rolüne Arrakis gezegenimize elveda demişiz. Saygın Analar, gözü dönmüş bir biçimde Eski İmparatorluk'tan geriye ne kaldıysa yakıp kül ederken, ezeli düşmanları Bene Gesserit de onları durdurabilmenin yollarını arıyordu. Bene Gesserit rahibeleri, Rahibeler Meclisi adlı yeşil gezegenlerini çölleştirip kumsolucanlarına elverişli hale getirmeye ve böylece melanj üretmeye çalışırken, Saygın Analar gezegenleri teker teker yok ederek adım adım Rahibeler Meclisi'ne yaklaşıyor. Bu acımasız düşmana karşı koyabilecek tek bir isim var. Ölümden sayısız defa geri dönen, eski bir tanıdık…

DUNE FİLMLERİ VE DİZİLERİ

Düşünün ki 1960'ların ilk yarısında Dune gibi çok etkileyici bir bilim kurgu eseri ortaya çıkıyor ve bu eserin beyaz ekrana gelişi için 1984 yılına kadar beklemek gerekiyor. Akıllara doğal olarak "Neden 20 yıllık bir bekleyiş oldu?" sorusu gelir herhalde.

Aslında 1970'lerin hemen başlarında bir Dune filmi için ilk girişimlerin yapıldığı görülüyor. Alejandro Jodorowsky, bu girişimlerde en öne çıkan yönetmen. Salvador Dali'yi Padişah İmparator, Orson Welles'i Baron Harkonnen rolünde göreceğimiz bir film olacaktı hayata geçirilebilseydi ama ne yazık ki olamadı.

İlk Dune filmi 1984 yılında seyirciyle buluştu. Yönetmenliğini David Lynch'in yaptığı filmin başrollerinde Kyle MacLachlan, Sean Young, Jürgen Prochnow, Francesca Annis ve Patrick Stewart yer alıyor; Sting de Feyd Rautha rolüyle karşımıza çıkıyordu. Ne yazık ki film beklenen sükseyi yapamadı ve gişede başarılı olamadı. Bir sonraki film için de 37 sene beklememiz gerekti. Ama öncesinde araya Dune dizileri girdi.

Dizilerden ilki 2000 yılında yayınlanan Frank Herbert's Dune idi. 3 bölümlük bu mini dizide ilk kitaptaki olaylar anlatılıyordu ve 2 Emmy ödülü kazandı.

2003 yılında Frank Herbert's Childen of Dune adlı 3 bölümlük bir diğer mini dizi yayınlandı ve bu dizi de Emmy ödülü kazandı. Adından da anlaşılabileceği üzere 3. kitabı esas alan bir diziydi.

Her iki dizinin elde ettiği başarı Dune serisinin geleceği için de umut vermişti. Lakin Dune ile bir sonraki buluşmamız için 2021 yılına kadar bekledik. Geçtiğimiz yıl seyirciyle buluşan Dune: Çöl Gezegeni (Dune: Part I) gişede iyi bir performans sergiledi ve devam filmi için merak uyandırmayı başardı.

Hazır böyle rüzgârı arkasına almışken, önümüzdeki yıllarda Dune evreninden daha çok hikâyeyi beyaz perdede ve ekranlarımızda görmeyi bekleyebiliriz.





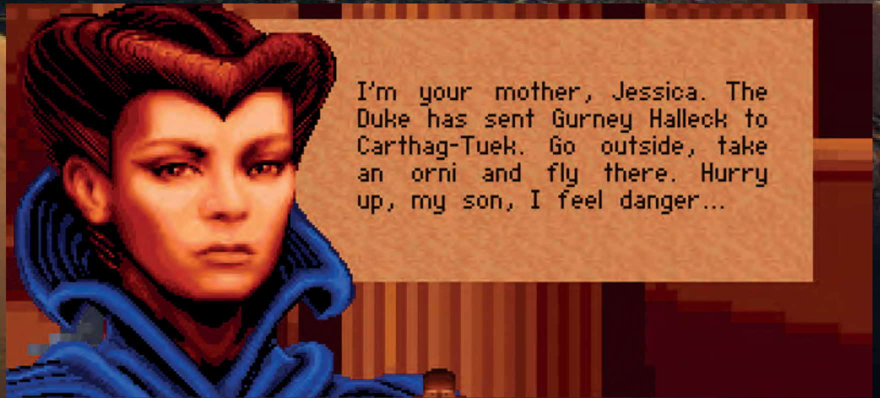
DUNE OYUNLARI

Dune, bilim kurgu dünyasının önemli bir markası. Dolayısıyla oyun dünyasında da kendisine karşılık bulması bir anlamda kaçınılmazdı. İlk buluşma 1992 yılındaydı, yani Dune oyunlarıyla tam olarak 30 yıllık bir mazimiz var. Ama bu 30 yıllık sürecin son 21 yılında yeni bir Dune oyunu görmedik -ta ki Dune: Spice Wars'a gelene kadar. Zaten 10 yıllık süreçte de topu topu 5 oyun çıktı.

Buyurun bu 5 oyunu hep birlikte hatırlayalım:

Dune (1992)

İlk Dune oyunu aslında alıştığımız anlamda bir strateji oyunu değil, strateji unsurları da içeren bir macera oyunuydu. İlk Dune filminden esinlenen görsel tasarımlara sahip oyunda Paul Atreides'i yönetiyor ve Harkonnen güçlerini Arrakis'ten gönderip baharat ticaretini kontrol altına almaya çalışıyorduk. Oyunda baharat üretiminden feragat edip çöl gezegenimizi yeşillikler içerisinde bir gezegene dönüştürmemiz de mümkündü.





Dune II (1992)

İşte efsanemiz! The Building of a Dynasty adıyla çıkıp daha sonra Battle for Arrakis adını alan Dune 2 gerçek zamanlı strateji oyunları için bir dönüm noktası olarak kabul edilir. Hatta bir başka GZS efsanesi Command & Conquer serisinin de öncülü olarak değerlendirilir. Oyunda yer alan 3 fraksiyondan (Atreides, Harkonnen, Ordos) birisini seçiyor, Arrakis'i ele geçirip baharat ticaretini kontrol altına almaya çalışıyorduk.

Dune 2000 (1998)

Bu oyun aslında Dune 2'nin yeniden yapımıydı. Ana oyunun görsel olarak geliştirilmesi ve John Rhys-Davies gibi aktörlerin yer aldığı FMV ara sahnelerin eklenmesinin yanında hikâye kısmına da eklemeler yapılmıştı.



Emperor: Battle for Dune (2001)

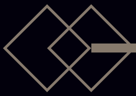
Dune 2000'in devam oyunu olan Emperor: Battle for Dune, seriyi 3. boyuta taşımıştı. Yine önceki oyunda olduğu gibi FMV ara sahnelere yer veriliyordu.



Frank Herbert's Dune (2001)

Bir yıl öncesinde aynı isimli bir mini dizi yayınlanmıştı ve bu oyun da o diziyi esas alıyordu. Muad'Dib rolüne bürünerek Fremenlere liderlik edip Harkonnen güçlerini Arrakis'ten defetmeye çalışıyorduk. Serinin stratejiden aksiyona geçiş hamlesiydi ama pek başarılı bir girişim olmadı. Cryo Interactive bu oyunla kepenkleri indirmek durumunda kaldı.

Bir de iptal edilen bir Dune oyunumuz var: Dune Generations. 2001 yılının sonunda çıkması planlanan oyun, çevrimiçi bir strateji oyunu olacaktı; olamadı. Sonuç olarak 20 yılı aşkın bir süre beklemek zorunda kaldık yeni bir Dune oyunu için. Ama önümüzdeki dönemde bu boşluğu hızlı bir şekilde dolduracak gibiyiz. Funcom, 2019 yılında yaptığı anlaşmayla 2025 yılına kadar 3 oyun çıkaracağını duyurdu. Bunlardan ilki olan Spice Wars'un Erken Erişim'e gelişiyle süreç başlamış oldu. Yani önümüzdeki 3 yıllık dönemde Spice Wars'un tam sürüme çıkışının yanında yeni Dune oyunları da göreceğiz. Umarım bunlar Dune açlığımızı giderecek oyunlar olur. Her zaman dediğimiz gibi merakla bekliyoruz, yakından takipteyiz :)





DUNE'UN İLHAM KAYNAKLARI

Frank Herbert Dune'u yazarken birçok ilham kaynağı vardı ve bu muhteşem seriyi kaleme aldıktan sonra da kendisinden ilham alan pek çok isim, bu seriye göndermeler içeren pek çok yapım oldu. Bunların tamamını burada ele alabilmem mümkün değil. Ama yine de şöyle hızlıca bir göz atmakta fayda var. Böylece Dune serisinin neden "Bilim kurgu dünyasının en popüler eseri" olarak değerlendirildiğini daha iyi anlayabiliriz belki.

Herbert'ın zihninde Dune efsanesinin canlanmasını sağlayan 1957 yılında Oregon'a gerçekleştirdiği bir ziyaret ve sonrasında kaleme aldığı (fakat yayınlanmayan) "They Stopped the Moving Sands" adlı makale. Dolayısıyla seriye de adını veren çöl, ilk ilham kaynağı olarak çıkıyor karşımıza. Çöl denildiğinde o dönemlerde akıllara genellikle Mağrib / Kuzey Afrika ve Arap Yarımadası geliyordu. Daha geniş anlamda Afrika olarak da yorumlamak mümkün tabii. Ancak o yıllarda Afrika Çalışmaları alanı henüz emekleme aşamasındaydı ve Batı Medeniyeti için Ortadoğu çok daha aşina olunan bir coğrafya, bir yandan da mistik bir cazibe merkeziydi.

Herbert için de böyle bir tablonun geçerli olduğunu söylemek mümkün. Serinin hemen her köşesine işleyen İslam, Ortadoğu, Arapça referansları da buradan ileri geliyor zaten. Mehdi, hacc, hicr/hicret, şeriat, cihat, ganimet, Lisanü'l-Gayb, İhvan Bedeviyan ve daha birçok örneği verebiliriz bunun için. Hatta hikâyenin baş rollerinden birisi olarak görülebilecek Arrakis gezegeni de Arapça bir kelimeden esinlenerek adlandırılmış olsa gerek (Raks ve rakkas(e) sizlere bir şeyler çağrıştırıyor mu? Gezegenin sonradan aldığı Rakis ismi bu bağlantıyı daha doğrudan kurmamızı sağlayabilir belki. Arrakis'in Dansçı olarak çevrilmesi de buradan ileri geliyor).

Elbette Ortadoğu denildiğinde akıllara gelen önemli bir unsur da petrol. Gelişmiş ülkelerin bu coğrafyanın yer altı kaynaklarını işleyip kullanmasına benzer bir hikâye Dune için de geçerli; tek fark petrolün yerini Arrakis'in çöllerinden toplanan baharat almakta. Arrakis'in İmparatorluk tarafından sömürülmesi Avrupalıların Amerika, Afrika ve Ortadoğu'daki emperyalist yönetimlerini, Harkonnen Hanesi'nin Arrakis'in yerli halkı Fremenlere karşı takındığı saldırgan tutum da Amerikan yerlilerinin, Afrika yerlilerinin veya Ortadoğu halklarının maruz kaldıkları muameleyi getirir akıllara.

Ama Herbert sadece bu tablodan esinlenip de bir roman kaleme almamıştı elbette. Dünya iki büyük savaş görmüştü ve her ne kadar takip eden dönemde bir Soğuk Savaş'a doğru yol alacaksa da öncesinde bir "Altın Çağ" yaşanıyordu ve bu dönemde dünyanın çok farklı meselelerini odağına alan bilim dalları ön plana çıkıyordu. Mesela ekoloji de bunlardan birisiydi ve Herbert için de önemli bir referans noktası olmuştu. Herbert ekolojiye o kadar önem veriyordu ki, kitabını da "kurak toprak ekolojistlerine" ithaf edecekti. Ekolojinin Dune içerisindeki yerine işaret etmek üzere Arrakis'in çöllerinin yeşillendirilmesi projesi gibi örnekler vermek mümkün. Galakside bilgisayarların/akıllı makinelerin kullanımının terkedilmiş olması ve birçok şeyin doğadan ilham alınarak / doğayla uyumlu olacak şekilde tasarlandığı görülür -ki buna verilebilecek bir örnek Dune evreninin helikopterleri ornitopterlerin bariz bir şekilde yusufçuktan esinlenmiş olmasıdır.

Keza Herbert, romanı için felsefeden mitolojiye, sosyolojiden dinler tarihine pek çok alandan yararlanmıştı ve bu tablo romanların hemen her köşesinde karşımıza çıkmaktaydı. Örneğin Muad'Dib'in öğütleri ve ilkeleri felsefi olduğu kadar dini referanslardır da aynı zamanda, keza Prenses Irulan'ın metinleri için de benzer bir durumdan bahsedebiliriz.

"Solucan Tanrı" Şeyh Hulud (Shai Hulud), Nors Mitolojisinden Dünya Yılanı - Jormundgar'ı çağrıştırmıyor mu size de? Bana soracak olursanız arada önemli benzerlikler var. Ama sadece Kuzey Mitlerinde değil aynı zamanda Doğu mitlerinde de yılanın önemli bir yeri vardır. Mesela hazinelerin koruyucusu yılan figürü özellikle Ortadoğu kültürlerinde çok yaygındır. Buna benzer bir şekilde, dev kum-solucanları da Arrakis'in hazinesinin bekçileridir bir anlamda. Bizlere çok daha tanıdık gelebilecek bir efsanenin başrolünde bir yılan-insan vardır: Şahmeran efsanesi.

Dune'un esin kaynaklarından bahsederken özellikle belirtilebilecek bir de kitap var: Lesyley Blanch tarafından kaleme alınan The Sabres of Paradise / Cennetin Kılıçları (Bu konu üzerine Will Collins tarafından kaleme alınan bir makale de bulunuyor, The Secret History of Dune, ona da bir göz atabilirsiniz). (https://lareviewofbooks.org/article/the-secret-history-of-dune/)

Blanch, Şeyh Şamil'in mücadelesini anlatırken Kafkaslar ve Rusya hakkında da kıymetli bilgiler paylaşır. Kitapta Kafkaslarda kullanılan bir avcı lisanından bahsedilmektedir: Çakobsa. Bu ve bazı diğer kaynaklarda



Kafkas soylularının gizli av dili olarak adlandırılan Çakobsa/Çakobza, Schak'webze, kuvvetle muhtemel Çerkezcenin bir lehçesi olan ve seferlerde kullanıldığı bilinen "Schakobsché"-dir (Bugün Rusya Federasyonu bünyesinde bulunan Adigey/Adige Cumhuriyeti'nde konuşulan lehçelerden Bjeduğ ve Şapsığ ile akraba/yakın bir lehçe olsa gerek -ki Çakobsa'nın "avcı dili" anlamına gelen Adigece щакlуэбзэ (Şakobze) kelimesinin İngilizce'ye aktarılmış hali olması da kuvvetle muhtemel). Çok küçük bir grup tarafından kullanılan bu dil, Ruslar için özellikle savaş döneminde gizli mesajlaşmalarda kullanılan bir şifreleme dili haline gelmiştir. Bu lisan Dune'da kullanılan dillerden birisi olarak karşımıza çıkar. Aslında Dune'daki Çakobsa dili daha çok Arapça'yı andırır, sağdan sola yazılan bir dildir ve içinde çok sayıda Arapça kökenli kelime bulunmaktadır ama en nihayetinde adını Blanch'ın kitabında da bahsedilen bu avcı dilinden almıştır.

Kafkas boyları arasındaki kan davalarına verilen ad olan "Kanlı (Kanly)", Dune'da da haneler arasındaki kan davaları için kullanılan bir kavram olur. Kafkas savaşçılarının silahı "Kindjal", Dune'da da aristokrat bıçağı olarak yer bulur. Kazaklardan (Orta Asya'daki soydaşlarımızdan Kazaklar değil, Rusya'nın Don Kazakları) "siyeç" ve "Tabr" kelimeleri de aynı şekilde ödünç alınan kelimelerdendir. Herbert sadece kelimeleri değil, bazı ifadeleri de ödünç almış durumda. Kafkas atasözlerinden "Işıltı şehirden, bilgelik dağlardan" sözünü "Işıltı şehirden, bilgelik çöllerden" (Polish comes from the cities, wisdom from the desert) şeklinde değiştirerek kullanmıştır. Collins, Atreides Hanedanı'nın flamasının renklerini (yeşil ve siyah) dahi Şeyh Şamil ile ilişkilendirmektedir. Yeşil İslam'ın rengi olarak ön plana çıkarken, siyah Rus emperyalizmine karşı verilen ölümüne mücadelenin temsilidir.

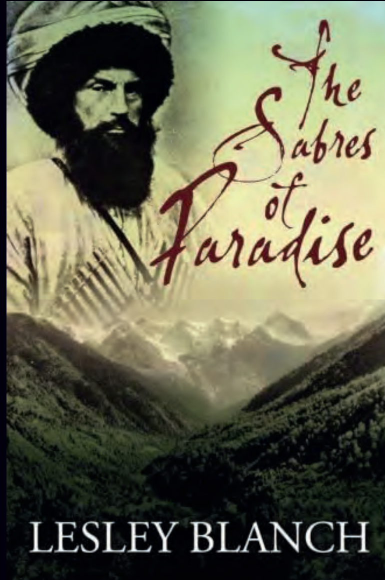
Dune'u bu kadar kuvvetli bir eser kılan daha pek çok detay mevcut. Esin kaynaklarının geri kalanlarını keşfetmek de sizlere kalsın.

Dune'dan Esinlenenler & Dune Referansları

Dune'den esinlenler ve Dune referansı verilenlere gelince bu konuda da epey uzun bir liste yapılabilir. Ama yazının sınırlarını düşünüp birkaç örnek vereceğim ve gerisini sizlere bırakacağım müsaadenizle.

Elbette bu konuda akıllara ilk gelenlerden birisi **Star Wars** olsa gerek. Hatta en önemli örnek de Star Wars diyebiliriz. İki seri arasındaki benzerlikler üzerine onlarca makale yazılması hiç de boşuna değil.

Luke Skywalker'ın yetiştiği çöl gezegeni Tatooine, Arrakis'e çok benzemektedir. Arrakis'teki dev kumsolucanının yerini Star Wars'ta Sarlacc alır. Dune evreninin Imperium'u Star Wars'ta Galaktik İmparatorluk olarak karşımıza çıkar. Luke Skywalker ile Paul Atreides nasıl benziyorlarsa, her iki kahramanımızın kız kardeşleri de benzer -ki isimleri bile çok yakındır: Prenses Leia – Prenses Alia. Her iki eserdeki kardeşlerin durumları da (özellikle soy bağları konusunda) çok benzerdir. Dune'dan Duncan Idaho ile Star Wars'tan Han Solo'nun benzerliği de verilebilecek bir diğer örnektir. Hatta Star Wars'taki "Güç" (Force), Dune'daki "Ses"in geliştirilmiş bir hali olarak değerlendirilebilir. Star Wars'un "Tusken Yağmacıları" ile Dune'un Fremenleri arasında da önemli benzerlikler bulunmaktadır. Her iki seride de "baharat" önemli bir rol oynar. (Ki Book of Boba Fett'te bu etki daha da net görülmektedir mesela)



Star Trek'te de Dune referansları mevcuttur ve Arrakis Prime veya Geidi Prime gezegenlerinden bahsedildiğine şahitlik ederiz. Beter Böcek (Beetlejuice) de bir başka örnek olarak karşımıza çıkar; Arrakis'in dev kumsolucanlarının benzerlerine denk geliriz. Pek çok göndermeye ev sahipliği yapan **Simpsonlar**, Dune konusunda da bu geleneğini sürdürür. Lisa'nın baharatlı bir yemek yedikten sonra "Zamanın ötesini görebiliyorum" (I can see through time) sözünün Dune'da baharatın sağladığı görüye bir gönderme olduğu aşikârdır. Benzer şekilde **Futurama**'da, Fremenlerin damıtıcı kıyafeti (stillsuit) ve dev kumsolucanına, **Adventure Time**'da yine dev kumsolucanına yer verilen bölümler bulunmakta.

Yani bugüne kadar filmlerde ve dizilerde bol bol Dune referansı gördük. Ama bu kadarla sınırlı kalmadı, oyun dünyasında teknik esinlenmelerin yanında göndermelerle de karşımıza çıktı Dune.

Fallout gibi normalde çok da alakalı görülmeyebilecek bir seride bile Dune'un izlerine rastlamak mümkün. Kıyamet sonrası dünyada dolanırken karşımıza çıkan "mentat" hapları, zihinsel gelişim sağlar -ki bu bariz bir şekilde Dune evrenine referans içermektedir. Zira Dune evreninde bilgisayarların yerini alan insanlar (bilgisayar-insanlar) için kullanılan bir kavramdır mentat. Dune evreninde mentatlar zihinsel kapasitelerini artırmak için sapho kullanırlar ve bunun bir yan etkisi olarak dudakları kırmızı bir renk alır. Ve bingo! Fallout'taki mentat haplarının rengi de kırmızıdır :)

Far Cry 3'te bir hafıza kartı içerisinde "Spice" isimli bir haptan bahsediliyor ve bu hapın sağladığı özelliklerden birisi de "yıldızlararası seyahat" olarak belirtiliyor. Dune'de baharatın yaptığı şey de tam olarak bu; Uzay Loncasının yıldızlararası yolculuğunun anahtarı Arrakis'in meşhur baharatı.

Sudden Strike 4'te bir askerden işittiğimiz şu cümle de Dune okurlarına (veya izleyenlerine) Arrakis ve Fremenleri hatırlatacak bir cümle olsa gerek: "I had a weird dream last night. Blue-eyed men were controlling giant worms and fought over spice in the sand" (Garip bir rüya gördüm. Mavi gözlü insanlar dev solucanları kontrol ediyor ve çölde baharat için savaşıyorlardı).

World of Warcraft'taki Dune referanslarını da anmadan geçmemek gerek. Mesela "Shui Halad" isimli dev solucanı öldürmek üzerine bir görev (The Sleeper Has Awakened) bulunuyor (The Sleeper Has Awakened göndermesi Warcraft 3'te de bulunmakta) ve bu bariz bir Shai-Hulud referansı. The Big Bone Worm görevini tamamladığınızda elde edebildiğiniz "Dib'Muad's Crysknife" adlı hançer de (Dune'un Türkçe çevirilerinde crysknife, 'billurbıçak' veya 'hançer-i fıgan' olarak çevrilmiştir) bir başka referans olarak çıkıyor karşımıza. Bu arada Bone Wastes'te "Hai'shulud" isimli bir solucan bulunuyor. Bir başka örnek de oyundaki nesnelerden Jom Gabbar, kolaylıkla tahmin edilebileceği üzere bariz bir Gom Cabbar göndermesi.

Başta da belirttiğim gibi, Dune popüler bir bilimkurgu eseri ve bu da pek çok yerde karşımıza çıkmasına vesile oluyor.



TEKMİLİ BİRDEN

BU AY İNCELEYECEK OYUN BULMAKTA ZORLANINCA GEÇMİŞTE İNCELEDİĞİMİZ AMA KALLAVİ GÜNCELLEME ALMIŞ OYUNLARA BİR DÖNÜP TEKRAR BAKALIM DEDİK.

FENA DA OLMADI ASLINDA SANKİ, NE DERSİNİZ? DAHA MI SIK YAPSAK BUNU ASLINDA?

AYIN ALTIN OYUNLARI



LEGO Star Wars: The Skywalker Saga



Chrono Cross: Radical Dreamers Edition



Final Fantasy VI Pixel Remaster

BU AY EN ÇOK DİNLEDİKLERİMİZ



1. **Terra's Theme**
   Final Fantasy VI
2. **Fódlan Winds**
   Fire Emblem: Three Houses
3. **Scars of Time**
   Chrono Cross
4. **Paradise (Stay Forever)**
   Paradise Killer
5. **Prisoner's Awakening**
   Dead Cells

OGZ ONUR LİSTESİ

LEGOLAR



Lego Star Wars: The Skywalker Saga
Lego oyunlarına tam da bir süre ara vermişken müthiş bir dönüş oldu!



Lego Marvel Super Heroes
MCU'yu şöyle bir araya getirecek güzel bir oyunun yokluğunda güzel gider!



Lego Batman 2: DC Super Heroes
DC'nin filmleri becerebileceği yok, Justice League'in keyfini böyle sürmeli...

VAHŞİ BATI



Red Dead Redemption 2
Çok fazla şeyi tartışabiliriz ama RDR2'nin bu tarzın lideri olduğu onlardan biri değil. Haksız mıyım?

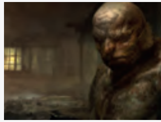


Desperados 3
İlk iki oyunun üzerinden o kadar vakit geçmişken serinin böyle sağlam dönmesini beklemiyorduk.

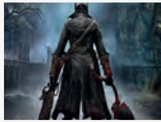


Weird West
Vahşi Batı'sını garip sevenlere geliyor... Biraz kusurlu ama hangimiz değiliz ki zaten?

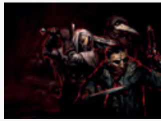
KOZMİK KORKU



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
Kozmik korku deyince akla ilk gelen Cthulhu, DCotE da onun en iyi temsilcisi.



Bloodborne
Cthulhu olmadan da kozmik korkunun doğru yapılabileceğinin belki de en güzel örneği BB.



Darkest Dungeon
Kozmik korku deyince yanında stres de geliyor, stres deyince de tabii ki Darkest Dungeon!

PARALEL EVRENLER



Chrono Cross
Hazır Remastered versiyonu da gelmişken böyle bir klasiği oynamadan geçmek yakışmaz...



Bioshock Infinite
Herkesin favori Bioshock'u farklı olsa da, Infinite'in hikâyesinin derinlerine bir daldınız mı çıkmak zor.



Ratchet & Clank: Rift Apart
En göz alıcı mekaniği bunun üzerine kurulmuş olan R&C'ı da unutmamalı.

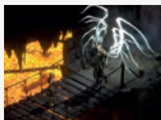
BENİ BAŞTAN YARAT



Final Fantasy VII Remake
Eskisinin birebir aynısı olmasa bile hayranlarını heyecanlandırmayı başarabilen nadir oyunlardan.

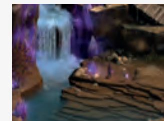


Resident Evil 2 Remake
Ah, bir de Leon ve Claire'in B senaryolarını basitleştirmeseler daha bile efsane olacaktı!



Diablo II Resurrected
Kaportanın altında yatan motor eski ama kapağı açıp içine bakmadan bunu fark etmek imkansıza yakın!

İZOMETRİK RYO



Tyranny
Bir sefer de kötülerin kazanmış olduğu bir hikâye oynamak isterseniz Tyranny bu konuda nefisti.



Pillars of Eternity
Yeterince takdir edilmiyor niyeyse ama fantastik RYO olarak çok ilginç ve güzel bir dünyası vardı oysa.



Divinity: Original Sin 2
Larian'ı herkeslerin radarına sokan oyun. Hele bir de birlikte oynayacak bir ekibiniz varsa demeyin keyfinize...



ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Yeni bir Heroes of Might and Magic özlemiyle yanıp tutuşanlar, gözünüzü Song of Conquest'in üzerinden ayırmayın ha!

Mayıs '22	
Trek to Yomi	5 Mayıs
Warhammer 40,000: Chaos Gate - Daemonhunters	5 Mayıs
Citizen Sleeper	5 Mayıs
Crowns and Pawns: Kingdom of Deceit	6 Mayıs
Salt and Sacrifice	10 Mayıs
We Were Here Forever	10 Mayıs
Song of Conquest (Erken Erişim)	10 Mayıs
Makai Kingdom: Reclaimed and Rebound	10 Mayıs
Eiyuden Chronicle: Rising	10 Mayıs
Source of Madness	11 Mayıs
Achilles: Legends Untold (Erken Erişim)	12 Mayıs
Cantata (Erken Erişim)	12 Mayıs
Harvest Days	12 Mayıs
Prinny Presents: NIS Classics Vol. 2	13 Mayıs
Evil Dead: The Game	13 Mayıs
Little Witch in the Woods (Erken Erişim)	17 Mayıs
V Rising	17 Mayıs
Vampire: The Masquerade - Swansong	19 Mayıs
Souldiers	19 Mayıs
Eternal Threads	19 Mayıs
Dolmen	20 Mayıs
Floppy Knights	24 Mayıs
Soda Crisis	24 Mayıs
Crossfire: Legion	24 Mayıs
Sniper Elite 5	26 Mayıs
My Time at Sandrock (Erken Erişim)	26 Mayıs
Out There: Oceans of Time	26 Mayıs
Microsoft Flight Simulator: Top Gun Maverick (DLC)	27 Mayıs
Kao the Kangaroo	27 Mayıs
Dwerve	31 Mayıs

Haziran '22	
Diablo Immortal	2 Haziran
POSTAL: Brain Damaged	9 Haziran
Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba - The Hikonami Chronicles	10 Haziran
Mario Strikers: Battle League	10 Haziran
The Quarry	10 Haziran
The Day Before	21 Haziran
Sonic Origins	23 Haziran
AI: The Somnium Files - Nirvana Initiative	23 Haziran
Capcom Fighting Collection	24 Haziran
Fire Emblem Warriors: Thee Hopes	24 Haziran
MX vs ATV Legends	28 Haziran
Disgaea 6 Complete	28 Haziran
Monster Hunter Rise: Sunbreak (DLC)	30 Haziran
Cuphead: The Delicious Last Course	30 Haziran
Outriders: Worldslayer (DLC)	31 Haziran



FIRSAT KÖŞESİ

Bu ay herkesin bedava oyun performansında bir düşüş var; telafisini bekliyoruz. Playstation Plus'a Game Pass modeli yarayacak mı bakalım, önümüzdeki aylarda görürüz artık...





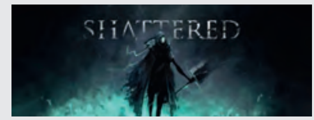




PLAYSTATION PLUS BEDAVALARI:

- Fifa 22
- Tribes of Midgard
- Curse of the Dead Gods





AMAZON PRIME BEDAVALARI:

- Dead Space 2
- The Curse of Monkey Island
- Shattered – Tale of the Forgotten King
- Out of Line
- Cat Quest
- Mail Mole + 'Xpress Deliveries





GAME PASS'E BU AY EKLENENLER:

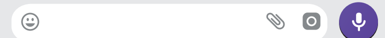
- Loot River
- Citizen Sleeper
- Trek to Yomi
- Eiyuden Chronicle: Rising
- Danganronpa 2: Goodbye Despair Anniversary Edition
- Floppy Knights
- This War of Mine: Final Cut
- NHL 22
- Hardspace Shipbreaker
- Sniper Elite 5
- Pac-Man Museum+



EDITTOCHAT



Gülhis: Bu population collapse goygoyundan ötürü çok pis girişesim var Elon Musk'a.
Eren: Ben seviyorum adamı ya, dünyayı kurtarmak isteyen bir deli kendisi 🤣
Eren: Elon bizi Mars'a götür!
Anton: Dünyayı kurtarmak istediğine dair şüphelerim var şahsen.
Eren: Valla kurtaracak, bak gör. 🤣🤣
Anton: Kurtarmayacak demiyorum zaten, amacı o değil diyorum. 😃 Bana daha çok gündemde kalmak istiyormuş gibi geliyor. Bu uğurda dünyayı kurtarması gerekirse kurtarır tabii. 😃
Serpil: Çok yanılıyorsun Eren ya, Elon senin kalbini kırar… Demedi deme.
Gülhis: Eloncan Mars'a giderken kendilerini de götüreceğini sananlar… 😃😊
M. İhsan: Adam bir tek Eren'i alıp gidiyormuş. Kalıyormuşuz böyle.
M. İhsan: Yazıları Mars'tan toplarsın artık Eren. BANA DA YOLLAYIN. MUSK'A DA YOLLAYIN. MARS'A DA YOLLAYIN.



ELVIS

Krallara layık olmalı!

ÖMER AKDAĞ



Elvis Presley'e hayranımdır. Müthiş güçlü bir ses, inanılmaz orijinal bir tarz, inanılmaz içten bir yorum... Ne zaman kendimi kaybolmuş hissetsem beni evimde hissettiren müzisyenlerden olmuştur. Bir benzeri ne geldi ne de gelebilir.

Vokali ve müzisyenliği bir yana, şimdiye kadar filmleştirilmediğine şaşırdığım çok ilginç de bir hayat hikâyesi vardır Elvis'in. Fakirliğin en dibinin en dibindeki, siyahi ağırlıklı ve dindar bir ortamda yetişip siyahilerin ve siyahi kiliselerin müziklerini içselleştirmiş, bu kültürü kendi yorumuyla yoğurup geniş kitlelere ulaşmış, büyük, çok büyük olay olmuş, aslında sıradan bir insan.

Sıradan kelimesinin altını çizeyim. Müzik yapmaya çalışan normal bir insan aslında Elvis. Hayatı boyunca çok fazla doğrusu, çok fazla yanlışı olan ve hem yaptıklarıyla hem yapmadıklarıyla sürekli topa tutulan bir adam. Ve şu detayı da unutmayın: Elvis'ten önce başka bir Elvis yoktu. Elvis dünyanın ilk rock yıldızı, dünyanın ilk süper starı. Şöhretin insanlara yaptığı etkiyi görebileceği, kendine iyi veya kötü olarak örnek edinebileceği biri yoktu. Çok kayboldu, ölümüne de stres kaynaklı ilaç bağımlılığı neden oldu zaten.

Ona yol gösteren tek bir kişi vardı: Prodüktörü Albay. Elvis'in kariyerinin yarısını boşa harcamasına sebep olan pis bir adamdır. Ama bir yandan onu zirveye taşıyan adam da odur, onu da unutmamalı. Filmin fragmanı da



Tom Hanks'in canlandırdığı Albay'ın şu sözleriyle açılıyor: Bazıları beni bu öykünün kötüsü olarak anlatabilir...

Elvis ve Albay arasında bir çeşit baba-oğul ilişkisi vardır, her ne kadar bu ilişkinin suiistimal oranı yüksek olsa da. Film de bu ikili arasındaki kimyaya önemli yer ayıracağa benziyor. İnsan Elvis-Albay konusunda ne düşüneceğini tam bilemiyor, arada kalıyor, film de izleyicisinin Albay'a aynı anda hem sempati hem antipati beslemesini sağlayacaksa zorlu bir iş başarmış olur. Eh en azından Tom Hanks gibi sempatik bir yüzü kullanarak bu işin bir kısmını şimdiden kotarmış sayılır aslında.

Ve tabii Elvis'i canlandıran Austin Butler... Rock 'n Roll'un kralını, belki de dünyanın en ikonik insanını canlandırmak çok büyük bir sorumluluk elbette. Fragmanda hakkını veriyor gibi görünüyor şimdilik, yakışmış. Yönetmen Baz Luhrmann ise zaten Moulin Rouge!'un yönetmeni, daha ne olsun?

Bu film çok başarılı olsun da nasıl Bohemian Rhapsody bir sürü insanın Queen'le tanışmasına vesile olduysa, o da bir o kadar insanın Elvis Presley'le taşınmasını sağlasın istiyorum. Elvis'in müziğinde ve öyküsünde her neslin dinlemesi gereken bir şeyler var.





YÖNETMEN: Baz Luhrmann **OYUNCULAR:** Austin Butler, Tom Hanks, Olivia DeJonge

THE OA

Üç farklı kişilik, üç farklı hikâye

PELİN YİĞİT

Herkesin hayatında izlediği ve yeterli ilgiyi görmediğini düşündüğü bir dizi olmuştur elbet. Benim için bu dizilerin başında *The OA* yer alır. Netflix'in en iyi işlerinden biri olduğunu düşündüğüm *The OA*, Prairie Johnson adında kör bir genç kızın 7 yıl ortalıktan kaybolduktan sonra evine gözleri açılmış bir şekilde geri dönmesiyle başlar. Dizinin akılda yarattığı sorular her geçen bölümde, son bölüme kadar katlanarak artar ve Prairie başta olmak üzere tüm karakterleriyle sizi içine çeker de çeker.



Kimdir bu Prairie Johnson?

Gerçek adı Nina Azarova olan ve 1987'de Rusya'da doğan genç bir kız olarak kısaca tanıtabiliriz kendisini. Babasının The Voy adlı bir Rus mafyasına dahil olması sonucunda başına gelen bir kazada görme yetisini kaybeder ve yaşadığı bu ölüme yakın tecrübe onda bazı fiziksel ve psikolojik sıkıntılara yol açar. Karakterin de asıl ilgi çekici olayları buradan sonra başlar. Uzun uzun detayına girmeme gerek yok ama bir şekilde Amerika'da bir yurttan evlatlık olarak Johnson'lar tarafından alınır ve Prairie ismini de böylece kazanmış olur.



Karakterin belirli bir kısma kadar yaşadıkları gayet olası ve herhangi bir drama dizisinde yaşanabilecek olaylar gibi duruyor aslında ama işler hiç öyle ilerlemiyor. Prairie kaçırıldıktan 7 yıl sonra evine hiçbir şey olmamış gibi dönüyor; üstüne bir de kör gittiği yerden görerek geri geliyor. İşte hikâye tam da burada sizi içine çekiyor ve karakter ile birlikte gariplikler dünyasına atılmış oluyorsunuz. Küçükken geçirdiği kazanın yalnızca fiziksel engellere değil, psikolojik sorunlara da yol açtığından bahsetmiştim. Prairie yaşadıklarının üzerine kehanet olarak adlandırılabilecek rüyalar görmeye başlıyor ve bunları anlamlandırmak için çıktığı yolculuk onun kaçırılmasına sebep oluyor aslında. Dizi size verdiği her gariplği bir başka garip bir olay ile kapatıyor. Bu sayede bitmek bilmeyen bir merak örgüsünün içerisinde buluyorsunuz kendinizi.

Tüm bu anlattıklarım sürpriz bozuyor sanıyor da olabilirsiniz ama korkmayın zaten bütün bunları ilk bölümde görüyoruz. Ne kadar dolu dolu bir dizi olduğunu da izlerken tam bu şekilde fark ediyor insan.

Nedir The OA?

Tam anlamını şu an söylemek sürprizi bozar ama The OA adına söyleyebileceğim tek şey Prairie Johnson ve Nina Azarova'nın karakterimizin tek isimleri olmadıklarıdır. Evet, yanlış anlamadınız. Prairie, yaşadığı kaçırılma sonrası döndüğünde The OA adını kullanmak ister. Kaçırılma nedenini, görüşünü nasıl geri kazandığını FBI'ya ya da evlatlık olarak alındığı ailesine anlatmaktan kaçar. Bunun yerine mahalleden topladığı 5 kişiyle belirlenen tarihte buluşarak tüm hikâyesini baştan sonra anlatmayı tercih eder. Karşılığında da ekipten tek beklentisi soru sormadan onu dinlemelerini söylemek olur. Tüm sezon boyu karakterimizin hikâyesine adım adım yaklaştığımızı hissetsek de bir izleyici olarak aldığınız hiçbir cevap tamamıyla aydınlığa kavuşmadığından sizi meraktan iyice ekran başına kilitler. Gerçekten Netflix'in yaptığı en iyi Gizem türünde işlerdendir *The OA*. Adı ayrı, karakterleri ayrı, Prairie Johnson'ı canlandıran Brit Marling ayrı kazındı kafama.

Her ismin ayrı bir hikayesi var. Çoğunlukla Prairie Johnson'ın gözünden izlesek de aslında onu "seslendirici" gibi düşünebiliriz. Olayları daha iyi anlamamız için ana hikâye arasında gidip gelen bir köprü… Hikâyesini anlattığı 5 kişi de biz izleyicileri temsil ediyor diyebiliriz. İnanmak veya inanmamak, hikâyeye dahil olmak veya olmamak size kalıyor.

Her kişiliğin hayatına giren belli başlı isimler ve yan karakterler var. Bu karakterler Prairie Johnson için evlatlık alan ailesi ve o 5 kişiden oluşurken, Nina Azarova için babası ve Rusya'daki hayatını temsil eder. Peki OA'in hayatına kimler dahil oluyor? Burada konuya, sırrını uzunca bir süre çözemediğimiz "Hap" isimli bir kişi dahil oluyor. Hap'in The OA ile bağlantısı ise buraya yazamayacağım bir sürpriz ne yazık ki…



İkinci sezonu da en az ilki kadar ilginç olan *The OA* sizi hikâyesiyle dünyasının içine çekiyor. Her bir yan karakteri de en az ana karakter kadar ilgi çekici olmasıyla beraber, yan karakterlere de alışmak en az ana karakterimize alışmak kadar kısa sürüyor. İzleyiciler de hikâyeyi Prairie Johnson'ın ağzından dinleyen o 5 kişi gibi kendin özel hissediyor tabii ki. Bu 5 kişi aslında ne kadar önemsiz dursa da hikâyenin bel kemiği haline bürünüyor. Hem de yalnızca senaryo ve seyirci açısından değil, Prairie Johnson açısından da öyle. Kim bu kız? Ne yapmak istiyor? Neler yaşadı? Nasıl kayboldu? Nasıl geri döndü? Ve Nasıl görebiliyor?... Dizi bu milyonlarca soruya tek bir cevap veriyor: The OA.

Brandon Sanderson

BURCU ARABACI

Kalemi elinden bırakamayan adam...

Geçtiğimiz aylarda hayranlarına açıklamak mecburiyetinde hissettiği bir şeyler olduğuna dair bir video yayınlayan ve herkesi endişelere sürükleyen Sanderson, nihayetinde boş vakitlerinde 5 tane daha kitap yazdığını açıklayarak herkesin yüreğine su serpmiş ve bu kitaplar için açtığı Kickstarter kampanyasından da 41 milyon dolar kaldırarak rekorları yerle yeksan edip fantastik edebiyatla alakası olmayan kitlelere bile ismini duyurmuştu.

Peki kimdir bu Brandon Sanderson? Kimilerine göre her dünyasına birbirinden çok farklı ve oldukça da yaratıcı büyü sistemleri geliştiren ve bunların detaylarına çok büyük özen gösteren bir "büyü sistemi adamı" kimine göre de senede iki kitap üreten bir yazarlık makinesi ya da Zaman Çarkı serisini sonuca ulaştıran adam. Ama bence Brandon Sanderson'ın en önemli özelliği tam da sizin, benim gibi bir "nerd" olması. Robert Jordan'ın eşi Zaman Çarkı serisini bitirmesini teklif etmek için aradığında heyecandan konuşamayan, favori 10 oyunundan bahsettiği videoyu "hehe" diye izlediğimiz, hatta CDProjekt'e güzel bir oyun yapsınlar diye Sissoylu lisans haklarını bedava vermeyi teklif eden, yazarlara işsiz muamelesi yapılmasına hayıflanan, sanki milyon dolarlar kazanan bir yazar değil de mahalleden Brandon Abi diyebileceğimiz samimiyette bir insan…

Başta okumayı sevmeyen bir çocukken, öğretmeninin kitap özetlerini sağdan soldan çarptığını fark ederek kendi kütüphanesinden bir kitap seçtirmesiyle fantastik edebiyata adım atan Sanderson, yazarlığa giden yolda en büyük ivmeyi de üniversitede aldığı Bilimkurgu ve Fantastik Edebiyat Yazarlığı dersi ile almış. Hoş o dersi alana kadar 8 kitap yazmış olduğunu söylüyor ki kendisine diyecek bir şey bulamıyorum artık. Tamam editör eli değmemiş ve ham halde, muhtemelen yayınlanmaya hiç de uygun olmayan kitaplar olabilir çoğu ama 8 kitap? Bu şekilde yazdığı 6. kitabı olan Elantris'i yayınlatmayı başardıktan sonra asıl gözbebeği olan Fırtınaışığı Arşivi'nde (Stormlight Archive) takılıp kaldığı için arada çıtır çerez olsun diye yazdığı Sissoylu (Mistborn) serisiyle asıl popülerliği yakalamış ki ben de kendisiyle bu seri aracılığıyla tanışmıştım.

Çok yazıyor diye boş yazıyor sanılmasın; oldukça sade bir anlatım tarzı olmakla birlikte ipuçlarını önünüze attığı halde kitaplar boyunca göremediğiniz, olaylar çözüme kavuşunca bir "Laaan!!" çekerek hışımla eski sayfaları karıştırdığınız nefis eserlere imza atıyor. Ben bu satırları yazarken kim bilir gizli gizli kaç sayfa yazdı… Ah Brandon ah, yapma böyle! George Martin'lerin, Patrick Rothfuss'ların âhını alacaksın, başına bir şey gelecek diye korkuyoruz!

Bu işi yapsa yapsa Brandon yapar!

Henüz yeni yetme sayılabilecek bir yazar iken aniden Robert Jordan'ın eşi Harriet McDougal'dan gelen bir telefonla, hayranı olduğu Zaman Çarkı serisini bitirmesi teklifiyle neye uğradığını şaşırmış Brandon Sanderson. Harriet, bir arkadaşının tavsiyesi üzerine Brandon'ı araştırmış ve Sissoylu'nun henüz başlarını okuduktan sonra "Yapsa yapsa bu çocuk yapar!" diyerek sarılmış telefona. Brandon ise "Başkası yapsa mahveder, ben serinin büyük hayranıyım; o zaman ben yapayım" demiş ve böylece Robert Jordan'ın dev eseri Zaman Çarkı da son kitaplarına kavuşmuş. Doğrusu ben gayet beğendim bu devir teslimini. Hikâyenin tamamını merak edenler için Brandon ve Harriet uzuun uzun anlatıyorlar: https://tinyurl.com/ogz175-zamancarki

BRANDOSANDO vs GEORGE MARTIN

Nedir bu George Martin'in Brandon'dan çektiği? Adam on senedir son kitabı toparlayamazken "Yanlışlıkla 5 kitap yazıvermişim!" diye ortalığı ayağa kaldırıyorsun, bir de üstüne Elden Ring üzerinden Bandai Namco'ya laf atarak "George Martin oyun oynamaz, sürekli Soulslike oyunları ne kadar çok sevdiğimi söylüyorum ve yazara ihtiyacınız varken ona mı gidiyorsunuz yani?" diyerek adamın oyun işine de göz dikiyorsun!

Brandon'ın şakayla karışık yaptığı bu yorum üzerine Bandai Namco da kendisine özel bir Elden Ring hediyesi yollamış ve bir sonraki oyunları için birlikte çalışmaya olumlu baktıklarını belirtmiş. Brandon da durur mu, yapıştırmış "Ben zaten şöyle bir oyun fikri üretmiştim" diye önceden hazırlamış olduğu sunumu! Özetle, FromSoftware'in bir sonraki işinde Brandon Sanderson imzası görürseniz şaşırmayın. Ama ondan da önce, bize bir Mistborn oyunu sözü vermiştin Brando, o n'oldu?!

Bahçıvanlar vs Mimarlar

Yazarlık derslerinde iki farklı yazar tipi olduğuna değiniyor Brandon: Bahçıvanlar ve Mimarlar. İlki George Martin gibi pek çok yöne dallanıp budaklanan bir hikaye yazıp sonra ara ara o dalları budayarak hikayeyi yönlendirenler, ikincisi ise önce baştan sona bir taslak hazırlayıp sonra içini dolduranlar. Brandon Sanderson kendisini bu ikinci gruba koyuyor ki öyle olmasa Cosmere gibi koca bir evrenin altından kalkabilir miydi bilemiyorum. Her şeyin derli toplu bir sonu olduğunu bilmek de benim içimi rahatlatıyor açıkçası. Evet, sana bakıyorum George Martin.

Nedir bu Cosmere?

Bambaşka sistemlere sahip Elantris, Sissoylu, Fırtınaışığı ve daha nice Sanderson eserleri aslında aynı evrende geçiyor: Cosmere evreninde. Daha çok Fırtınaışığı serisinde değinilen bu evren konseptinin ipuçları aslında diğer kitaplara da serpiştirilmiş ve tabii ki teoriler alıp başını gidiyor. O yüzden de bir seri hakkında konuşulurken öbüründen spoiler yiyebilirsiniz, aman dikkat. *(Ben Fırtınaışığı'na başlamadığım halde başka bir seriyle alakalı spoiler yedim mesela geçenlerde. -Can)*

YÖNETMEN: Mohamed Diab **OYUNCULAR:** Oscar Isaac, Ethan Hawke, May Calamawy **IMDB NOTU:** 7.6

MOON KNIGHT

Deliliğe Övgü

OĞUZ ERDOĞAN

Marvel Sinematik Evreni adeta evrenin kendisi gibi dur durak bilmeden genişlemeye devam ediyor. Çok değil 5 sene önce bana birisi çıkıp Moon Knight dizisi olacak dese inanmakta güçlük çekerdim. Hoş, Sony'nin Madame Web filmi yapmasının ötesinde bir gerçek bükümü göremiyorum ama Moon Knight da epey absürt bir örnekti. *(Sony'nin El Muerto filmi yapmaya karar vermesi hâlâ daha absürt bence. -Can)* Gel gelelim günün sonunda elimizde altı bölümden oluşan epey yüksek bütçeli bir Moon Knight dizisi var.

Oscar Isaac'in Marc Spector/Steven Grant geçişlerindeki muhteşem performansı dizinin kalitesini de beraberinde yukarı çekmeyi başarmış. Ancak CGI kalitesi genel Marvel dizilerine göre biraz daha geride kalmış gibi hissettim. Özellikle Khonshu'nun ortaya çıktığı yerler bir tık daha iyi olabilirmiş.

Salt aksiyon arayan MCU hayranları için Moon Knight pek tatminkâr bir iş olmayacaktır. Zaten altı bölüm olmasına rağmen dizinin ilk üç bölümü epey düşük tempoda ilerliyor. Ancak işin psikolojik kısmında gerçekten insanı etkileyen bir hikâye anlatımı var. Hele bir beşinci bölüm var ki bence Disney+ içerisindeki MCU dizileri arasında ilk 5'e girebilecek bir bölüm. 2003 yılında vizyona giren Hulk filmini de Bruce Banner/Hulk ikilemini ve içsel kaosu şahane yansıttığı için pek severim. Moon Knight'ın Marc'a bakışı da beni derinden etkilemeyi başardı.

Khonshu'nun belki de en işlevsel sahnesi jenerik sonrası kısımda dizinin finalini bağlaması oldu. Zaten ergen irisi olan bir Ay Tanrısı olarak tasvir edildiği için kendisine çok da anlam yüklememek lazım. En nihayetinde MCU'nun tabiriyle elimizde bir de Mısırlı süper kahraman oldu, Moon Knight'a devam edilir mi bilemiyorum ama buradaki bazı karakterler ve detaylar ilerleyen dönemlerde MCU'da yeniden karşımıza çıkacaktır.



Takım elbiseli süper deli

Moon Knight'ın çizgi romanları için Marvel'ın daha deli Batman'i demek çok yanlış bir tabir olmaz. Üç kişiliğinin de farklı farklı para kazanma metotları olan Marc/Steven/Jake paketi bembeyaz kostümü ve türlü türlü aparatlarıyla geceleri kötülerin kalbine korku salmayı başarıyordu. Normalde Moon Knight'ın kostümü, tıpkı Spider-Man veya Batman'in olduğu gibi el yapımı bir kostüm. Ancak Marvel Stüdyoları dizi için büyülü bir kostüm planlamış. Moon Knight her yerde kostümünü yoktan var edip giyebiliyor. Senaristlere göre bu kostüm değişikliği hikâyede büyük bir kolaylık sağlamış. Steven ve Marc arasındaki ilk bölümlerdeki bağlantısızlık sürekli bir yere gidip kostüm giymeyi imkânsız hale getiriyordu. Durum böyle olunca hop diye görsel efektlerle üstte beliren kostüm rahatlığı cidden işe yaramış. Khonshu'nun da güçlerini ekstra bir şekilde gösterme fırsatı verdiği için bu değişiklik benim pek gözüme batmadı ama çoğu hayran için bu değişiklik biraz "abartı" olmuş.

EDİTÖRÜN NOTU: MCU'nun genel yapısından biraz daha farklı işin psikoloji yönünde epey tatmin edici bir dizi olmuş Moon Knight. Sadece aksiyon arayanlar özellikle ilk kısımları yavan bulabilir. ★★★★☆

○ **OYUNCULAR:** Grey Griffin, Ben Schwartz, Antony Starr, Giancarlo Esposito, Simon Pegg, Christian Slater ○ **IMDB NOTU:** 6.9
○ **KANAL:** Amazon Prime

THE BOYS PRESENTS: DIABOLICAL



Gareth Ennis'in elinden çıkan çizgi romanlarda muhakkak bir absürt vahşet görürüz. The Boys'un ekran adaptasyonu da çizgi romandan belki daha da iyi bir şekilde bu hissi bana vermeyi başarmıştı. Mini bir yan dizi olan Diabolical'ın mini mini bölümleri ise hem absürdizmi hem de vahşeti içerisinde barındırıyor. Lakin asıl dizinin aksine tamamen yan konuları ele alması hikâyenin devamını merak edenlere hiçbir anlam ifade etmiyor olabilir.

Toplamda 90 dakika civarı bir sürede sekiz farklı The Boys hikâyesi izlemek epey keyifliydi. Özellikle Butcher'ın başrolünde olduğu "I'm Your Pusher" bölümü benim favorim oldu. Lakin toplam kalitenin tam olarak bu seviyede olduğunu söylemek mümkün değil. Lazer bebeyle başlayan serüven dalgalı bir ilerleyişle muhteşem bir final yapmıştı. Homelander'ın doğuşunu anlatan "Bir artı bir eşittir iki" bölümüne her Boys sever bir göz atmalı.

EDİTÖRÜN NOTU: The Boys'un kendine has abüsrt vahşetini farklı ve hoş animasyon tarzıyla ekrana taşımayı başaran Diabolical'ın en büyük sorunu ise bölümler arası istikrarsızlığı. ★★★½☆

○ **YÖNETMEN:** Tolga Karaçelik & Umut Aral
○ **OYUNCULAR:** Kıvanç Tatlıtuğ, Özge Özpirinçci, Ertan Saban, Ece Çeşmioğlu, Alper Saldıran, Ecem Uzun
○ **IMDB NOTU:** 6.2

YAKAMOZ S-245



Hakan Muhafız, Atiye, Bir Başkadır, Uysallar, Pera Palas derken bir de *Yakamoz S-245* çıktı ortaya. Şikâyet ediyor gibi dursam da açıkçası dünyanın kalanına kaliteli bir şeyler üretmeye çalışma çabamızı takdir ediyorum. Henüz inanılmaz başarılı olduk diyemesem de *Yakamoz S-245* benim ümidimi arttırdı diyebilirim.

Yakamoz S-245 orijinal bir senaryo değil aslında. Jason George'un yarattığı *Into The Night* adlı Netflix bilim kurgu dizisi ile aynı evrende geçen bir dizi. İçerisinde Türk oyuncuların da bulunduğu *Into The Night*, *Yakamoz S-245* ile bir noktada kesişmekte.

Diziyi oldukça sevdim sevmesine de şu senaryo asla kuvvetli yanımız olamadı. Ağır bir Anadolu dramı ya da bir komedi çekmiyorsak şöyle başarılı bir senaryo yazamadık dizilerde. *Yakamoz S-245* de aynı derde kurban gitmiş diyebilirim. Ana hikâye epey zayıf. Bir "Dünya'nın sonu" temalı içerikte olabilecek her olay yaşanıyor neredeyse ama ilgi çekici olan kısmı detay hikâyeler ve oyunculuklardı benim için. Ayrıca görüntü yönetmenliğini de oldukça kaliteli buldum.

Evet senaryo çok çıtır çerez ama izletiyor mu izletiyor vallahi. Asıl sürükleyen bana kalırsa oyunculuklar olmuş. Büyük ihtimalle Kıvanç Tatlıtuğ'dan bahsediyorum sanıyorsunuz ama hayır Ertan Saban'dan bahsediyorum. Kelimenin tam anlamıyla sırtında taşımış tüm diziyi. Uzun süredir bu kadar iyi bir oyunculuk izlememiştim desem yeridir. Türk Netflix dizilerinin genel problemi olan "Avrupai diyalog sıkıştırma" sıkıntısı adamın samimiyetinden en ufak alıp götürmemiş bile. Onu da şivesiyle, vurgusuyla bir şekilde yedirmiş. Kıvanç bile bir ara o diyaloglara kurban gidiyor ama Ertan Saban baştan sona müthiş bir performans sergilemiş. Kusursuzdu vallahi.

Dizi pek çok ana akım izleyicisini bayağı mutlu edecek bir dizi. Biraz daha kaliteyle kafayı bozmuş kimseler içinse bence gayet izlenir bir durumda. Oldukça detaya takılan, bana kalırsa keyfini çıkarmak yerine kendine problem edinen kimselerse gereksiz detaylara takılacak ve diziden keyif almayacak gibi hissediyorum.

Ben ümidimi ve puanımı yüksek tutuyorum ki *Yakamoz S-245* gelecek Türk bilim kurgu içerikleri için bir örnek olsun. Zamanı gelince senaryoda da katlanarak üzerine yeni içerikler ekleriz umarım. ■ **PELİN**

EDİTÖRÜN NOTU: Türkler de kaliteli Bilim Kurgu filmi yapabiliyormuş. ★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Michael Mann, Josef Kubota Wladyka, Hikari
○ **OYUNCULAR:** Ansel Elgort, Ken Watanabe, Rachel Keller, Show Kasamatsu ○ **IMDB NOTU:** 8,2



SEZON 1

TOKYO VICE

Tokyo Vice benim de sonradan öğrendiğim (ve bu yüzden salak gibi de spoiler yediğim) üzere gerçek kişiler ve olaylardan uyarlama bir dizi. Bir Japon gazetesinde suç muhabiri olarak işe başlayan genç gaijin Jake Adelstein (Baby Driver'ımız Ansel Elgort) kopyala yapıştır haberler yapmaktansa gizemli suçlara ışık tutmayı tercih ediyor ve kendini acımasız Yakuza klanları arası bir güç savaşının ortasında buluyor. Bu esnada da namuslu dedektif Ken Watanabe abimizle yolları kesişiyor.

Dizinin iki kültür arasındaki çalışma ve yaşama tarzı farklarını baş karakterin gözünden anlatmasını çok beğendim. Adelstein ne yaparsa yapsın her daim bir gaijin olarak kalıyor mesela. Ya da inisiyatif almasındansa bir kurallar dizisini takip etmesi bekleniyor her seferinde. Üzerine Japon gece hayatının karanlık yüzü eklenince de Japonya'da yaşamanın aslında öyle anlatıldığı pembe bir rüya olmadığı pek güzel resmedilmiş.

Öte yandan dizinin parladığı asıl sahneler Yakuza'ya yeni giriş yapmış genç Sato'nun bulunduğu sahneler. Bu sahnelerde Yakuza dünyasının iç yüzüne tanıklık ettiğimiz gibi (Yakuza'lığın ilk günlerinde ayakkabı parlatıp patrona çorba yapmak gibi) Japonya için iyileşmesi neredeyse imkânsız bir kanser haline geldiğini görüyoruz. Dizinin temel hareket noktasını da bu kanser oluşturuyor zaten: Polisin bile çanak tuttuğu bu çürümüşlükte Yakuza'nın kökünü kazıyabilmek.

Tabii dizinin bir suç draması olduğunu hatırlatmakta fayda var. Zira zengin karakter havuzuna olay örgüsünün ilginçliği de eklenince izlemesi hayli keyifli bir dizi haline geliyor Tokyo Vice. Özellikle benim gibi Japon kültürüne ilgi duyan kişiler bir tık daha fazla keyif alacaktır. İkinci sezonunu da heyecanla bekliyorum. ■ **EMRE S.**

EDİTÖRÜN NOTU: Yılın en iyi suç dramalarından. ★★★★☆



YÖNETMEN: Dan Kwan, Daniel Scheinert OYUNCULAR: Michelle Yeoh, Stephanie Hsu, Ke Huy Quan, Jamie Lee Curtis IMDB NOTU: 8,8

EVERYTHING EVERYWHERE ALL AT ONCE

EREN ERYÜREKLİ

Size de ara sıra oluyor mu bilmem ama bana bazen öyle bir his geliyor ki yaşadıklarımızın ötesinde, algılarımızla aralayamadığımız bir perdenin ardında bambaşka şeyler vuku buluyor. Bu bambaşka durumlar bizim sıradan hayatlarımıza da tesir ediyor ve belki bazı anlarda onu kökten değiştiriyor. Bunun olma ihtimalini bile düşünmek hayatlarımızı daha anlamlı ve anlamsız kılabiliyor çoğunlukla. İşte kendilerine kısaca Daniels diyen biraz keçileri kaçırmış yönetmen ikilimizin filmde aralamaya çalıştığı da tam bu bahsettiğim perde ve iyi ki de o keçiler kaçmış dedirtecek kadar keyifli bir yolculuk sunuyorlar bize film boyunca.

Sıkıcı bir çamaşırhanede, günlük keşmekeşin içinde kaybolmuş orta yaşlı bir kadın Evelyn Wang; yaşadığı hayatın her zerresinden içten içe bıktığına da eminiz daha ilk karelerde bile. Yetersiz bulduğu kocası, ilişkisini onaylamadığı kızı ve hasta babasına bakmak zorunda oluşu onu korkunç bir kısır döngüye sokmuşken gelişen olaylar neticesinde sadece kendininki değil tüm paralel evrenleri de kurtarma sorumluluğuyla yükleniyor bir anda. Buradan sonrasını anlatmayayım zira filmin keyfinden yer. Onun yerine benim hayatın anlamını sorgulayan eserlerle olan bir sorunumu aktarayım. Pek çok felsefi ve dini bakış açısı olan bu tarihimizin en büyük sorusunda gelebildiğimiz nokta, ya hayat komple anlamsızdır ve yaşamlarımızı tüketip nihayetinde bu güneş



sistemi de yok olunca insanlıktan tek bir iz dahi kalmayacaktır (ki çıplak gerçeklik bu zaten) ya da hayatın anlamını kişi kendisi yaratır ve bu anlam onun işi, aşkı, ailesi, dini veya kendini adadığı bir yol şeklinde vuku bulabilir. İki anlayış da filmde gayet güzel resmedilip paralel evrenlerde bolca saçmalanıp yaratıcılıkta da uç noktalara gidilirken ulaşılan final bana fazla siyah beyaz geldi açıkçası. Hani bu nihai anlam ve anlamsızlık uçları haricinde aralarda gri bölgeler de olmalı diye düşünüyorum ben. Çünkü misal çıplak gerçeğimiz yaşamın yalnızca kendisi için var olduğu, devinim dışında bir amacı ya da hedefi olmadığını gösteriyor ki yaşamın veya kâinatın zaten bir bilinci de yok bildiğimiz kadarıyla. Hani insanların çoğu kendilerini bu anlamsızlık çukuruna atıp depresyona girmesin diye var zaten ürettiğimiz hikâyeler ve aslında bu bir inançtan bir şirketin varlığına değin her şeyi, her yeri ve tüm zamanları kapsayan bir örgü. Biz bu örgünün içerisindeki satırlarız sadece ve sevdiğimiz büyük öykülerin bir parçası olmaya çabalıyoruz ömür boyu, her



hareketimizde ölümsüzlüğü arıyoruz, çünkü hep bir anlamı olmalı bunların öyle değil mi? Bazen de değil işte, hani yolda yürürken kafanıza saksı düşüp ölebilirsiniz de ve o ana kadar yaptığınız her şey bir anda kozmik çöplüğü boylayabilir. İşte bu ya hep ya hiç mantalitesi benim gibi gri severlerin yaşamda aradıkları ya da aramadıkları anlamları hep bir ikiliğe hapsediyor, halbuki kedi* aynı anda kutunun içinde ya da dışında olabilir. Bizim hayatlarımızın da her günü bu ikisinin ucunda geçiyor değil, bazı günler bomboş sadece yemek yiyip uyuyabiliyor bazılarındaysa belki bir seminer verip bazılarının yaşamlarına dokunuyoruz, bir anlam bulmalarına yardım ediyoruz. Peki bir anlam olması gerçekten gerekli değilse neden yaşıyoruz? Filmin en çok sevdiğim kısmı olan Evelyn ve kızının bir kaya formunda oldukları evrende yaptıkları muhabbet ve "Bazen sadece kaya gibi oturursun" düsturu nihayet yeni bir şeyler söyleyebildiyse de sinemasal açıdan yer yer kaçılan klişe yaklaşımlar da beni biraz darlamadı değil.

Tabii filmin esas meziyeti de bana bu kadar uzun uzun yazdıracak kadar malzeme sunabilmesi, düşündürmesi, aksiyonuyla heyecanlandırması, güldürüp hüzünlendirebilmesinde yatıyor. Cidden uzun zamandır bu kadar dolu dolu, doyurucu ve ele aldığı konuyu farklı açılardan anlatmayı becerip üstüne üstlük bu kadar da eğlenceli olabilen bir film izlemedim. Michelle Yeoh filmde büründüğü tonla karakterin hakkını sonuna kadar vermiş ki onun kişisel kariyerindeki filmlere de bolca gönderme var zaten. Sırf onun değil Wong Kar Wai'nin iflah olmaz romantik trajedilerinden Matrix'e, Bollywood'un sulu ama eğlenceli müzikallerinden Uzak Doğu dövüş filmlerine kadar geniş bir yelpazede dünyaları bir araya getirmiş Daniels ikilisi. Bunca karmaşaya ve sağlıklı oranda saçmalamaya rağmen "Her şey Her yerde" odağındaki ailenin dinamiklerine ihanet etmeden ve işi fazla duygusallığa vardırmadan meramını anlatıyor. Hani komple Nihilist bir tavır da takınabilirlerdi ve belki oralarda bir yerde sırf bu anlamsızlık üzerine de bir senaryo vardır ama genel izleyici kitlesi için de bu bir anlam ifade etmezdi tabii. Ayrıca A24'ün yapımcılık hanesine de altın harflerle işlenecektir bu film, onu da not edelim.

Dediğim gibi film bize hayatın anlamı konusunda yepyeni argümanlar sunmuyor ve belki de Douglas Adams'ın buyurduğu gibi "Hepsi bu kadardı ve tüm balıklar için teşekkürler" ebatında bir değerimiz vardır bu âlemde. Belki bu dünya var olanların en iyisi ya da en kötüsüdür veya kötülük tüm evrende eşit miktarda bulunurken iyilik yalnızca buraya özgüdür. Belki de bize düşen bu her şeyin içindeki hiçe ulaşıp o hiçlikte kendimizi bulmak ve kendi hayatımızın anlamı olmaktır sadece.

*Burada Schrödinger'in kedisi kastediliyor.

HAYATIN ANLAMINI SORGULAYAN FİLMLER

Life of Pi (2012)

Bir deniz felaketi sonucu kurtarma botunda vahşi bir kaplanla baş başa kalan genç Pi'nin öyküsü görsel muazzamlığının yanında bu kadar kısıtlı bir alanda yaşamın pek çok safhasına dokunabilmesiyle akıllara kazınmıştı. Özellikle aileden ayrılış, erginleşme, hayatın iç içe geçmiş katmanlarına ve karanlığın kalbine derinlemesine bir yolculuk da içeren film yaşamın anlamı konusunda pek çok farklı önermeyle doluydu.

Cloud Atlas (2012)

Zamansal olarak birbirinden çok uzakta pek çok öyküyü anlatan Cloud Atlas, çatallanan ve kesişen yollarıyla kişilerin başkalarının yaşamlarını nasıl etkilediğini ve makro ölçekte birbirimize ne kadar bağlı olduğumuzun masalsı bir anlatısı gibiydi. Wachowski Kardeşlerin (teşekkürler Türkçe, bana siblings'in karşılığını aratmadığın için) epik bir anlatıyla bezediği film uzun süresine rağmen makyajları, sanat yönetimi ve senaryosunu ele alış biçimiyle hafızalara kazınmıştı.



The Fight Club (1999)

Yeni Milenyuma Matrix'le beraber kafamızı allak bullak ederek girmemize sebep olan bir diğer filmdi Fight Club ve sansasyonel tarzıyla zamanla bir külte dönüşmüştü. Devasa bir tüketim toplumu eleştirisi olarak düşünebileceğimiz film isimsiz anlatıcımızın bir gün Tyler Durden isminde biriyle tanışmasını ve hayatının baştan aşağıya değişmesini konu alıyordu. "Sahip oldukların gün gelir sana sahip olur" felsefesinden yola çıkan yapım modern dünyadaki sıkışmış yaşamlara da bir ağıt aslında. Her izlemede farklı bir şeyler bulabilmek de cabası.

Bonus: Monty Python's The Meaning of Life (1983)

Yaşamın saçma döngülerine ve hallerine muzip bir güzelleme diyebileceğim The Meaning of Life İngiliz komedi dehası Monty Python'dan geldiği için bolca absürtlük içermesine rağmen bu aşırı durumların hemen hepsinin gerçekten de yaşanabileceğine ikna oluyorsunuz. Sonuçta hepimizin içinde fena halde baskılanmış bir saçmalama geni var ve olmadık anlarda açığa çıkmayı pek seven bu davranış şekli özünde gayet de insanca aslında. Bol gülme garantili.

EDİTÖRÜN NOTU: Makrodan mikroya gerçekten her şeyin her yerde olup yine de anlamlı bir bütün oluşturabildiği yapım bu yıl izleyebileceğiniz en orijinal film. ★★★★☆



YÖNETMEN: Michael Bay **OYUNCULAR:** Jake Gyllenhaal, Yahya Abdul-Mateen II, Eiza Gonzalez, Garret Dillahunt **IMDB NOTU:** 6,2

AMBULANCE

Milyonlarca robotik parçadan oluşan CGI efektleriyle bu filmlerde çalışanları kör etmeden ve bizi bu kaotik çöplüğün içine bırakmazdan evvel aslında iyi bir aksiyon filmi yönetmeni olarak saygı görürdü Michael Bay. Kendisinin de itiraf ettiği üzere 3. filmde duramayıp metal pornosuna devam ettiği Transformers macerasından sonra daha ufak çaplı filmler çekmeye yöneldi ve Ambulance bu eforlarının şimdilik en iyisi. Çocukluğu birlikte geçen iki Los Angeles belalısının (Jake ve Yahya'nın kimyası çok iyi) yıllar sonra tekrar bir iş için bir araya gelmesi ve tabii ki planlanan banka soygununun olabilecek en fena şekillerde sarpa sarması sonucu bir ambulansla kaçış öyküsü var elimizde. Ama ne kaçış! Tempo bir an düşmüyor, kamera bir an yerinde durmuyor, kafalar dönerken ve arada bütünle alakasız milyon tane kesme olmasına rağmen her şey birleştiğinde elimizde eksiği olmayan ama aksiyon sineması adına fazlasıyla yeni şeyler deneyen (dronelar fazla mesai yapmış resmen) bir film var elimizde. Eğer aksiyon sinemasında auteur'lük arıyorsak bu odur bence. Çünkü Bay'in olayları anlatış, çekiş ve kurgulayış biçiminde bir özgünlük, belli bir duygu olduğu kesin. Senaryoda saçmalıklar gırla, hele bir ameliyat sahnesi var ki izlerken "yok artıık, yuh!" diyeceğinize bahse varım. Aralardaki ahlaki ikilemlerin yansıtılışı da Hollywood'un artık prim vermediği bir bayağılık ve politik doğruculukla yansıtılmış. Ama onları boş verin cidden. Ortamda arabalar patlıyor mu, manyakça takip sahneleri var mı, kalbiniz çarpıyor mu izlerken önemli olan bunlar Ambulance gibi bir filmde. Yılın en sıkı aksiyonlarından olma ihtimali yüksek ve bir Bay filmini özleyenler de (özlemediniz mi? Peki.) düşünmeden keyfini çıkarsın filmin, çünkü adam farkını ortaya koymuş net şekilde ve aralarda kendi eski filmleriyle dalgasını geçmesi de cabası. **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: İçindeki tüm saçmalıklar ve kof ahlak dersleri bir yana Michael Bay bu türün ağababası olduğunu yine ispatlamış. Soluksuz izledim resmen. ★★★★☆

YÖNETMEN: Richard Linklater
OYUNCULAR: Milo Coy, Jack Black, Lee Eddy, Bill Wise
IMDB NOTU: 7,3

APOLLO 10 ½: A SPACE AGE ADVENTURE

Richard Linklater Before üçlemesiyle filmlerde olgun ve gerçekçi ilişkiler izlemek isteyenlerin gönüllerine taht kurmuş Boyhood ile de büyüme öykülerinin piri olduğunu ispatlamıştı evvelki işlerinde. Kendisinin bir diğer merakıysa rotoskop tekniğini bolca kullandığı animasyon filmleri ki bunların en bilindik örneği de A Scanner Darkly olsa gerek. Burada anlatacağım yeni filmiyse bolca nostalji sosuna bulanmış bir büyüme öyküsü animasyonu. Anlatıcı olarak Jack Black'in gayet iyi bir performans sergilediği öykümüz 60'ların Rusya ve ABD arasındaki uzay yarışının zirve yaptığı dönemde geçiyor ve genç Stan'in Ay'a çıkma hayallerini gerçek Ay'a iniş macerası ve dönemin renkli detaylarıyla harmanlayarak anlatıyor. Elbette o dönemi birebir yaşamamış bizler için film çok bir şey ifade etmese de şahsi çocukluğuma dair kimi anıların bu filme örtüşmesi beni keyiflendirmedi değil. Teknik olarak film harika görünüyor zaten ona hiçbir lafım yok ve bu kadar otobiyografik öğeler içermesiyle de derdim yok fakat hani bu kadar emeğe gerek var mıydı, düşük bütçeli bağımsız bir film olarak çekilemez miydi bu yapım onu sorguluyorum daha çok. Zira Ay'a iniş ve geri dönüş sekansları haricinde film daha çok "Bizim zamanımızda ortam şöyle güzeldi, böyle iyiydi" demeye hevesli ve sıradan izleyiciyi ekran başında tutmak için bu tarz bir nostalji yolculuğundan daha fazlasına ihtiyaç var bence. Yine de keyifli bir seyirlik olduğunu inkâr edemem, en azından telefonuma baktırmadı hiç süresi boyunca. **EREN E.**



EDİTÖRÜN NOTU: Atmışlı yılların "uzay yarışı" dönemine dair hoş bir güzelleme diye niteleyebileceğim film fazlasıyla nostaljik olsa da kendini izletmeyi beceriyor. ★★★½☆

YÖNETMEN: Matt Bettinelli-Olpin, Tyler Gillett
OYUNCULAR: Melissa Barrera, Jack Quaid, Courteney Cox, Neve Campbell IMDB NOTU: 6,4

SCREAM

Slasher türünün sinemada pek çok popüler örneği mevcut. Scream serisini türün diğer örneklerinden farklı bir yere koyan şeyse türün kendi kurallarıyla alay eden (ve aynı anda da bu kurallara sadık kalan) bir seri olmasıydı. Fakat 25 yılı geride bırakan serinin artık nefesini tükettiği yavaştan belli oluyor.

Devam filmleri, üçleme finalleri ve remake kurallarıyla alay eden seri bu sefer de "Seriyi yeni jenerasyona devrederek ılık bir geçiş yapma" sistemiyle dalga geçiyor. Hatta seri kendi parodisi olan Stab serisi üzerinden bizzat kendisiyle dalga geçiyor desek abartmış olmayız. Zaten "Sidney'in sülalesinden seri katil olmayan kim kaldı ki?" sorusuna cevap arayarak izledim filmi.

Filmin Wes Craven'ın mirasını bu şekilde sürdürmesi takdire şayan olsa da bu seferki Ghost Face'in motivasyonu tam bir facia. Ayakkabı boyacısı anlaştığı ücretten 50 kuruş daha fazla istedi diye boyacının silahla vurulduğu ülkede yaşayan biri olarak bana bile abartı geldi yani. Lakin filmin inandırıcılığı tamamen tükenmiş olmasaydı bunu bile sindirebilirdim. Keza soykırım yaşanan bir hastanede kimse "Ne oluyor lan?!" demiyor, ardı ardına 3 kez vurulup Gardırop Fuat gibi cayır cayır yanan karakter yaşamaya devam ediyor; vücutlarında kurşun deliği ve sapına kadar sokulmuş bıçak yaraları olan insanlar üzerlerine battaniye alarak gayet normal geyik yapıyor falan.

Daha yakın dönemde tüm seriyi izlemiş biri olarak filmin önceki filmlerden farklı hiçbir şey yapmadığı halde internette neden övüldüğünü anlayamıyorum doğrusu. Aksine serinin en kötü filmi olduğunu düşünüyorum. Hatta bunun için 8 kişi doğramasam da ağız dalaşına bile girebilirim.

EMRE S.

EDİTÖRÜN NOTU: Filmdeki insanları robotlarla değiştirseler bir tık daha inandırıcı olabilirdi. ★★☆☆☆



YÖNETMEN: Mamoru Hosada SESLENDİRENLER: Nakamura Kaho, Satou Takeru, Ikuta Rira, Narita Ryou IMDB NOTU: 7,3

BELLE

Teknik olarak üst düzey bir şey yapmak... kolay demeyeyim de yetenekli bir ekip, yeterince zaman, yeterince para varsa kotarılabilen bir şey. Çok farklı, çok özel, çok benzersiz bir görsellik ortaya koymak ise çok daha zor. Bu ikisini birden, yani hem benzersiz hem de teknik olarak üst düzey bir şey yapmaya çalışmaksa bayağı bir tehlikeli bir şey, birçok yönetmen bu uğraşın gerektirdiği detaycılığın içinde o kadar boğuluyor ki filmin geri kalanının ipleri elinden kaçıveriyor.

Metaverse benzeri (Summer Wars benzeri de diyebiliriz) 3 boyutlu, akıl kaçırtacak derecede zengin bir tasarıma sahip bir dünya ile klasik 2 boyutlu normal dünya arasında gidip gelen bir Güzel ile Çirkin yorumu Belle. İnanılmaz bir görsel şölen, havai fişek izlemek gibi. Ama hikâyenin ne nereden gelip nereye gittiği belli, ne düzgün bir sebep sonuç ilişkisi var ne de karakterler kendi içlerinde tutarlı. Bir yüz kere bile izlesem yine ayılıp bayılacağım Hosada filmlerine bakıyorum (Wolf Children, Summer Wars, Girl Who Leapt Through Time), bir de her konuda klişe ve darmadağın olan, anında unutulası Belle'e bakıyorum... Yazık olmuş bu abartı emeğe... ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Hosada imzalı, muhteşem de görselliğe sahip bir filmi sıkıla sıkıla izleyeceğimi düşünmezdim. ★★☆☆☆



RAMMSTEIN

ZEIT

Metal Yorgunluğu

EREN ERYÜREKLİ

Adı "Zaman" olup son şarkısı "Hoşça kalın" isminde olan bir albümden ne bekliyorsanız (Almanca beklemediğinizi farz ediyorum) Rammstein bu albümde onu sunuyor dinleyiciye ne eksik ne fazla.

Elemanlarının 60'ına merdiven dayadığı ve böylesi aşırı uçlarda gezinen bir grup için Zeit oldukça melankolik ve sakin sayılabilecek hatta bolca orta yaş bunalımıyla dolu bir albüm. İçinde ne Du Hast kadar coşturan ne Deutschland kadar epik ne de Puppe kadar karanlık bir parça var. Elbette bunlar hep anlaşılabilir tercihler ama albümdeki "Dicke Titten"in "Bir yârim olsun memeleri tombul olsa kâfi" şeklindeki avamlığına da tahammül etmek biraz zor takdir edersiniz ki. Lâkin içeride güzel şeyler de olmuyor değil. Albümün en iyisi Lügen'e gelmezden evvel klibi de muhteşem olan Zeit'a değinmek isterim biraz. Adı üstünde "Zaman"a dair bir şarkı bu ve albümün bel kemiği konumunda. Till Lindemann'ın ara sıra ortaya çıkan daha melankolik vokalleriyle başlayıp sertleşen bir şarkı ve bu gidişat (klibi de hesaba katarsak) çocuklukta oyun olan her şeyin zamanla gerçeğe dönüşüp can yaktığı, zamanın her şeyi tahrip edip bizi o kaçınılmaz sona doğru götürdüğünü anlatıyor. Nihai son elbette hepimiz için farklı ölçeklerde gelirken zamanın kumları akmaya devam ediyor. Bu sona yaklaşma duygusu tüm elemanlara sinmiş olmalı ki Flake'in klavyesi daha bir hüzünlü geliyor kulağa ve kimi şarkılarda gitarlar (elbette sert endüstriyel tonu koruyarak) daha bir yakarıyor gibi davulsa hiç olmadığı kadar gerilimli. Bu kasvetli atmosfer Schwarz (Kara) Meine Tranen (Benim Göz Yaşlarım) gibi orta tonda parçalarla devam ederken albüm biraz farklı yönlere kayıp neyse ki Zick Zack ile alışıldık bir Rammstein satirini daha önümüze koyuveriyor. Estetik operasyonlar ve çağımızın görsellik takıntısını diline dolayan bu şarkı klibiyle de iflah olmaz Rammstein mizahını yine konuşturarak neşemizi bir nebze yerine getirse de Angst'a kadar yine bunalımlardayız. Angst bence albümün ikinci en iyi şarkısı ve yalanlarla, tehditlerle baskılanan halkın kafayı yemiş politikacıların (çok tanıdık şeyler bunlar bize) manipülasyonlarıyla ne hale geldiğinin iyi bir özeti. Klipse yine muhteşem kalitede. Hani albüm tombul memeler faciasını saymazsak belli bir konsept sunuyor ama bunu yapış şekli biraz dağınık ve bolca bunalımlı. Dolayısıyla Lügen'e (Yalanlar) geldiğimizde yaşamın son farkındalığıyla donanmaya hazırız ve "yalan dünya"ya son kez orta parmağımızı gösterip Adiue ile de herkese elveda diyoruz. Bu elveda grup açısından biz dinleyicilere direkt bir mesaj da olabilir hayatın kendisine atılmış bir zarf da, onu "zaman" gösterecek.

İyi kötü hatırda kalan 5-6 parça için dinlenebilecek biraz da üstüne pandemi ve metal yorgunluğu çökmüş bir albüm Zeit, beklentileri tavan yaptırmadan dinlemekte fayda var.

3 TARTIŞMALI RAMMSTEIN VİDEOSU

Tarihçelerinde fazlasıyla provokatif ve şok edici klibi olan Rammstein'ın tüm işleri arasında zorlukla seçtiğim üç tanesini burada anlatayım ilginizi çekerse gerisine de siz bakarsınız.

Pussy: Grubun kendi YouTube kanalında dahi olmayan bu videoya ancak malum sitelerden ulaşabilirsiniz ve mümkünse yalnız başınızayken deneyin bunu tabii. Şarkı basit ve etkili riffler içerirken satır aralarında Almanya'ya fena halde giydiren sözleri elbette videonun pornografik içeriğinin arasında kaynayıp gidiyor. Rammstein'ın sınır tanımayan bu klibi yine solist Till Lindemann'ın solo bir "performansıyla" geçilmiş durumda ama ona hiç girmeyeyim burada.



Mein Teil: İçinde *fellatio* yapan meleklerden kendisiyle dövüşen ve bale yapan grup elemanlarına kadar türlü çeşit acayiplikler barındıran Mein Teil sözleriyle de kan donduran bir kanibalizm öyküsü anlatır. Till Lindemann'ın meleğin kanatlarını ağzıyla yolması yeterli bir zirve değilmiş gibi sonunda grubun Berlin sokaklarındaki ikonik "köpek yürüyüşü" ve kostümleri videonun gündüz vakti yayın yasağı yemesine neden olmuştur.



Deutscland: Rammstein'ın ustalık eseri de diyebileceğim bu 10 dakikalık epik video hızlandırılmış Germen tarihi gibidir ve bu tarihin çoğunun da şiddet üzerine kurulu olması kimseyi şaşırtmamıştır. Özellikle Nazi Almanya'sı sahneleriyle büyük tepki çeken klip aslında fazlasıyla dürüst bir kendi tarihiyle hesaplaşma eseri ve bana göre okullarda tarih derslerinde gösterilmeli. Tüm gürültü patırtısına rağmen umutlu bir sonla noktalanan video muazzam prodüksiyonuyla dikkat çekse de sözleri de aynı oranda can yakıcıdır. Yani ben Alman olsam canım yanardı.



EDİTÖRÜN NOTU: Grubun uzun tarihi boyunca çıkardığı en iyi albüm değil UL. Ama müzikal açıdan en doyurucularından biri olduğu söylenebilir içindeki ilginç denemeler düşünüldüğünde. ★★★½☆



FAUN
PAGAN

İsmi Pagan olan bir albümden elbette bolca İskandinav yerel melodisi ve belki de halüsinasyon gördüren mantarlar beklersiniz. Mantarlar şimdilik albüme dahil değil fakat diğer kısma doyacağınız garanti. Orta sertlikteki giriş parçası Galdra'da zemini kuran grup Halloween'le resmen kulaklarınıza şenlik ateşi kurup tepinmeye başlıyor. Modern çağ ozanlarının kurduğu bu şenlik havası Gwydion'da da sürüyor derken bir anda Northman'dan çıkmış gibi abilerin brutal vokallerine ve sert gitarlara maruz kalıyoruz ki ben bayıldım bu şarkının atmosferine. Alman menşei bir grup olmasına rağmen pek çok üyesini İskandinav ülkelerine borçlu olan ekip bu 1 saat süren devasa albümle bugüne kadar getirdikleri arkaik müzik tarzlarından ödün vermezken araya az da olsa yenilikler de serpiştirmişler. Ama bu yenilikler çok arada derede kalan dokunuşlar olduğu için biraz deşip bulmanız gerekli. Onun haricinde yakın zamanda büyük bir şölen ateşi çevresinde kafasında çiçeklerden örülü dans eden kızların olduğu bir partiye falan katılmayı düşünüyorsanız mükemmel background müziğini buldunuz demektir. Son olarak Northman filminin soundtrack'inin çok daha koyu olduğunu hatırlatıp onu da dinlemenizi salık veririm bu tarz folk müziklerden hoşlanıyorsanız.

■ EREN E.



EDİTÖRÜN NOTU: Faun kendi yayın şirketinden çıkan bu ilk albümle bugüne kadar onları özgün kılan her şeyin bir potporisini sunuyor bizlere. Akıp giden albümlerden. ★★★★☆

RÖYSKOPP

PROFOUND MYSTERIES



Norveç gibi soğuk bir yerden çıkıp da insanın içini bu kadar ısıtan müzikler yapmak zor iş (tamam Aurora hariç). Bu ulvi vazifeyi 2000'lerin başından bu yana sürdüren Röyskopp ikilisi yeni albümde bizi salmış görünüyorlar. Hani başlıyorsunuz albümü dinlemeye ama bir noktada kişisel düşüncelerin tarafından kuşatılmış buluyorsunuz yine kendinizi. Öylesine boğmayan, "Ben background müziğin olayım abi sıkıntı yok" diyen parçalar var karşımızda. Elektronik müziğin deep-techno ya da dark-trance gibi kalp krizi geçirtmeye ant içmiş türevlerine karşı çok daha ruh huzuru veren down tempo şarkılarla dolu Profound Mysteries. Geçmişte yaptıkları gibi çeşitli vokalistlerin destek verdiği şarkılar çoğunlukta olsa da bir **Monument** kalibresinde iş çıkmamış bu sefer. This Time, This Place…, How the Flowers Grow hep insanı herhangi bir madde almaya gerek kalmadan saykodelik yolculuklara çıkarabilecek parçalar. Bence ekonomik. Eğer böyle elektronik müzikle kendimden geçeyim, biraz kafam dağılsın diyorsanız Profound Mysteries size çalışabilir ama karmaşık kompozisyonlar ve derinlikli sürprizli bir yaklaşım arıyorsanız aradığınız müzik başka bir synthesizer'da icra ediliyor büyük ihtimalle. ■ EREN E.



EDİTÖRÜN NOTU: Albümü yatıp kulaklıkla dinlemeye başladığınızda 10 dakika dayanamayacağınız garanti, "uzun yolcuklar için "R" tuşuna basınız" tadında.
★★★☆☆



SAINTS 'N' SINNERS

RISE OF THE ALCHEMIST

Saints 'N' Sinners bence ülkenin en iyi müzik yapan ama buna karşın ülke sınırları içinde hak ettikleri ölçüde tanınmayan heavy metal gruplarından biri. Ben kendilerini ilk kez 2007'deki Rock Station festivalinde izlemiş ve sound'larının temizliğine ve kalitesine hayran olmuştum. Ama böylesine güzel bir grup için üretken demek de yalan olur. 2002 yılında kurulmuş olmasına rağmen 20 yılda sadece iki albüm çıkardı adamlar. Grubun 2013 tarihli kendi adını taşıyan albümünden tam 9 sene sonra, şimdi sıra Rise of the Alchemist'te.

Özet geçeceğim. Albüm harika. Çok iyi. Mehmet Kaya'nın vokallerini zaten çok severim, maşallah yine her şarkıda döktürmüş. Sound müthiş, tüm enstrümanlar cayır cayır, melodiler süper. Grup genel olarak da yine dört dörtlük bir iş koymuş ortaya. Hele Queen of the Nile'ın girişi, Death Comes in Winter'da çakılan selamlar, Saviour of the Damned'de şov yapan vokaller falan derken bir saatlik enfes bir dinleti bu albüm.

Ama… Aması da var. Saints 'N' Sinners'ın hâlâ bir kimlik eksiği olduğu muhakkak. Grubun kendine has bir sound ortaya koyduğunu düşünmüyorum, yani rasgele bir şarkıyı dinleseniz "Aa, Halloween mı bu?" dersiniz, "Yeni Iron Maiden'a ne kadar benziyor" dersiniz, "Yeni bir Savatage şarkısı mı?" diye sorarsınız ama "İşte Saints 'N' Sinners bu!" demezsiniz. Şarkılardaki atıflar ve tarz benzerlikleri yine had safhada, bu da SnS gibi sağlam bir grubun daha da başarılı olmasının önündeki tek engel bana göre. ■ ESER

EDİTÖRÜN NOTU: Umarım bir sonraki albüm için de on yıl beklemeyiz. Yaş olmuş 43, artık eskisi kadar sabırlı değilim ben. ★★★★☆



KUTSAL ORMAN'IN RENKLERI

Şaşkınlık içerisindeyim. Oyun dünyasından da tanıdığım Burcu Coşkun Şengül'ün ilk romanının bu kadar başarılı olmasını cidden beklemiyordum. Bence iyi bir fantastik eser yaratabilmenin sırrı, hikâyenin geçeceği dünyayı iyi kurgulamaktan geçiyor. Burcu'nun Kutsal Orman'ın Renkleri için yarattığı Kuara dünyası (ve tabii ki Anthyr kenti) kendine has kuralları, renkleri, tarihi ve bitkileri öne çıkaran yapısıyla oldukça ilgi çekici, farklı ve okura gerçekten de öyle bir yerin var olduğuna inandıran bir dünya olmuş. Daha önce pek çok fantastik eserin başrolündeki elf ırkı bu romanın da merkezinde ama bu sefer olayı genç elflerin gözünden görüyoruz. Nasıl diyeyim, bir nevi yetişkinliğe adım atma hikayesi bu. Ama benim şahsen pek hastası olmadığım Genç Yetişkin türünün yaygın örneklerinin aksine işi sulandırmayan, içine büyüleri, büyücüleri, yeteneklerini yavaş yavaş ve korkarak keşfeden elfleri, cinayetleri serpiştiren bir roman.
Üstat Okul'dan yoğun bir Hogwarts tadı aldığımı söylemeliyim ama "taklit" anlamında değil. Ders içerikleri tanıdık gelse de okulun mimarisi, ağaçların, renklerin ve mücevherlerin buna kattığı anlamı düşününce bunun sadece bir esinlenme olduğunu söylemek mümkün. Genç elf Laeriel'in arkadaşlarıyla birlikte çıktıkları bu macera öyle bir yerde sonlanıyor ki açıkçası bir sonraki romanı da bir an önce okuyabilmek için sabırsızlanıyorum. Su gibi akan bir roman yazmış Burcu, ellerine sağlık! ■ ESER

EDİTÖRÜN NOTU: Kuara dünyası benim son zamanlarda okuduğum en başarılı kurgulanmış dünyalardan biri oldu, Laeriel'in başına neler geleceğini gerçekten merak ediyorum ★★★★☆



SPY X FAMILY

Kan soslu çikolata

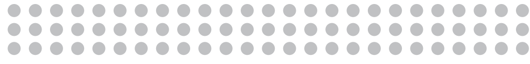
ÖMER AKDAĞ

Bayılıyorum böyle şekerlik sempatiklik konusunda kendini kasmayıp da doğal olarak acayip şeker sempatik olan serilere. Hele böyle bir serinin sezonun en popüler ve en yüksek puanlı animesi olması daha da bir mutluluk verici.

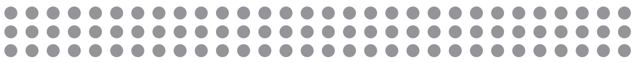
Loid, Twilight kod adıyla bilinen, efsane statüsüne erişmiş bir gizli ajan ve yeni görevi için bir aile babası rolüne bürünmeli. Öncelikle gidip geçici olarak bir çocuk evlat edinmesi gerek. Daha önceki üvey ailelerinin iade ettiği 4-5 yaşındaki Anya adındaki bir kızcağızı evlat ediniyor ama sürpriz: Anya zihin okuyabiliyor! Sonra da bir eş bulması gerekiyor, Yor isimli bir hanımefendiye denk geliyor; paronayak ülkede evlenmeyen kadınlara şüpheyle yaklaşıldığı için o da evlenmek istiyor, hop evleniveriyorlar. Ama sürpriz: Yor da aslında bir suikastçı!

Loid ve Yor'un ne birbirlerinin asıl mesleğinden haberleri var ne de Anya'nın zihin okuyabilmesinden. Herkes asıl olayını birbirinden gizleyip bu normal aile görünümünü sürdürmeye çalışıyor ama nasıl şekerler anlatamam! Hele Anya! Aşırı akıllı bıdık yazılan çocuk karakterlere uyuz olurum, Anya hiç öyle değil, bildiğin çocuk. Ne bileyim yeni annesine evi gösteriyor, "Bak bu lavabo, yüzümü kendim yıkayabiliyorum!" diye hava atıyor. Anne-babasının asıl düşüncelerine verdiği tepkilerse müthiş! Kıyafet almaya gidiyorlar, annesi kırmızı ya da siyah olsun istiyor ve "Öteki türlü üstümdeki kan lekeleri belli oluyor" diye düşünüyor, Anya korkudan ne yapacağını bilemiyor. Veya Loid sürekli yalan söylüyor, kızımız da "Babam yalancının önde gideni!" diye düşünüyor. Bayılıyorum Anya'nın şirin şebek tepkilerine :)

Çok basit bir temayı almışlar, kimyaları mükemmel üç karakter eşliğinde harika bir animeye dönüştürmüşler. Her yeni bölümü halatla çektiriyor. Bu sezon tek anime izleyecekseniz kesin bu olsun.



BU AY DA "ELON MUSK TWİTTER'I ALDI, ALIYOR, VALLAHİ ALACAK" DERKEN ADAMIN NASIL 4 MİLYAR DOLARA TWİTTER'I ALDIĞINI KONUŞTUK BOL BOL...

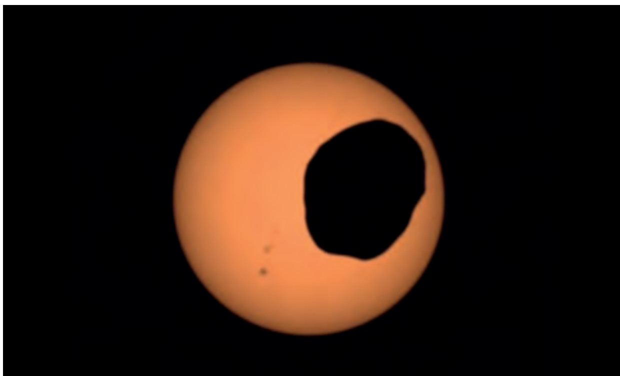


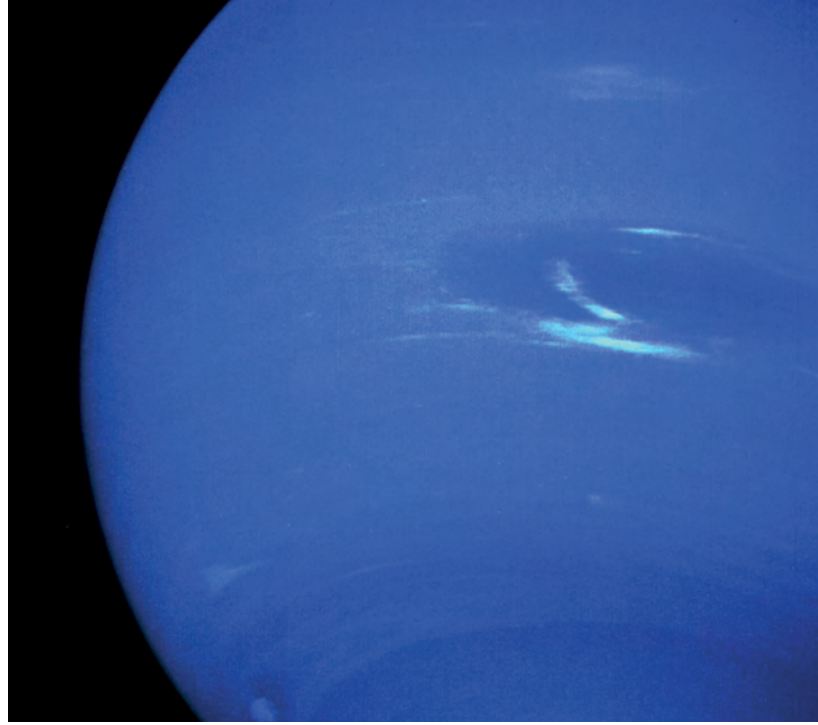
Mars'tan Güneş tutulması!
Siz gene de direkt bakmayın.

Neden kimse bana Mars'ın uydusu Phobos'un patates şeklinde olduğunu söylemedi? Abi benden bu bilgiyi nasıl saklarsınız ya?! Bayağı saklamışsınız. Bana patates şeklinde olan gök cisimlerinin listesini getirin çabuk!

Siz o işle uğraşırken ben de size Güneş tutulmasından bahsedeyim. Mars'daki Perseverance adlı uzay aracının çektiği görüntüler Phobos'un Güneş'in önünden geçmesi sonucu kaydedilmiş. Biliyorsunuz, bizde Ay Güneş'in önünden geçince ortalık bir kararıyor, değişik görüntüler oluşabiliyor. Ama Phobos Ay'dan 157 kat daha küçük. Evet, sadece 20 kilometre falan Phobos. İş böyle olunca Güneş'in önünden tombik bir patates geçiyormuş gibi görünüyor sadece. Ama başka bir gezegenden Güneş tutulması izleyebildiğimizi düşünmek bile fazlasıyla heyecanlandırıcı bence.

Çok güzel bir videosu da var: https://tinyurl.com/ogz175-patates ■ **GÜLHİS**







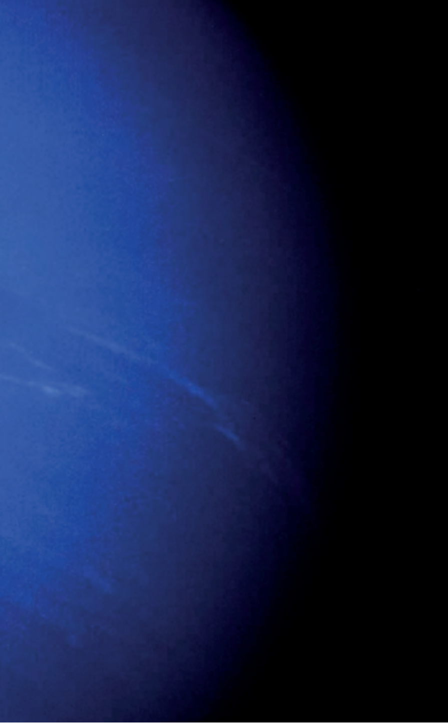
Hedef Uranüs
Bir gün keşfedilmemiş gezegen kalmayacak!

Uzay Bilimleri Topluluğu, şimdiye kadar en az keşfedilmiş gezegen olan Uranüs için yeni bir uzay görevi planlaması konusunda NASA'ya çağrıda bulunuyor. Önümüzdeki on yılın en önemli hedefinin bu devasa buzul gezegenin keşfi olması gerektiği önemli bir düşünce.

Şimdiye kadarki en yakın etkileşimin 1986 yılında NASA'nın Voyager 2 görevi doğrultusunda gerçekleştiğini düşünürsek topluluktaki bilim insanlarının yeni bir keşif için heyecanlanmaları gayet doğal. Üstelik Neptün ile evreni domine ettiği söylenen Uranüs hakkında pek de bir şey bilinmiyor. Yakın zamanda başlatılacak bir görev planlanmasıyla 2030'lu yıllarda Uranüs yörüngesine gönderilecek aracın Dünyamızdan ayrılabileceği heyecanlanmak ve olası keşifler hakkında hayal kurmak için gerekli süremizin olduğunu söyleyebiliriz. ■ **ARES**

17 yeni kırkayak türü keşfeden entomolog Derek Hennen, bir tanesinin ismini eşine adarken bir diğer sevimli (!) kırkayağın ismini de Nannaria swiftae koyarak en sevdiği şarkıcıya özel bir armağan verdi. Ne mutlu ki kendisiyle arkadaş değiliz.





Neptün'ün enteresan atmosfer durumları
Sıcaklarda üşümek

Data sayfalarında Güneş Sistemiyle ilgili haberler girmekten çok hoşlanıyorum zira ne kadar bilgisiz ve ufacık olduğumuzu insana çok iyi hatırlatıyorlar. Birkaç ay önce de bahsetmiştim sanki, bırakın bucaksızlığını ve aklımızın almayacağı evrenle ilgili yeni gizleri öğrenmeyi, kendi evimiz Güneş Sistemiyle ilgili bile o kadar az şey biliyoruz ki. Bu seferki bilinmezliğimiz benim en sevdiğim gezegenlerden biri olan Neptün'le ilgili.

Leicester Üniversitesinden bir grup araştırmacı, 2003 ve 2018 arasında birçok farklı teleskoptan elde edilen termal kızılötesi dalga boylarını kıyaslayarak çok ilginç bir gözlemde bulunmuşlar: Şu an yaz mevsimini yaşayan Neptün'de sıcaklıklar yaklaşık sekiz derece kadar düşmüş. Haliyle araştırmacılar havaların ısınmasını beklerken böyle bir sıcaklık düşüşüyle karşılaşınca şaşırmışlar. Bu arada Neptün'de bir mevsimin kırk dünya yılı kadar sürdüğünü de ekleyelim. Yani bir mevsimin yarısından az bir zamanı gözlemleyebilmişler sadece. Dolayısıyla bu kadar kısa sürede bu denli ani düşüş olması da başlı başına beklenmedik bir durum olmuş.

Tabii bu atmosferik varyasyonların gerçek sebebi henüz bilinmiyor, daha fazla veriye ihtiyaç var. Ama araştırmacılar bu durumun Neptün'ün atmosferik kimyasıyla ilgili olacağını tahmin ediyor. Ayrıca James Webb teleskobu Neptün'deki bu çeşitlenmeleri de anlamamıza yardımcı olabilir. Herkes tabii James Webb teleskobundan uzak galaksileri, her şeyin başlangıcı gibi büyük soruları cevaplamasını bekliyor ama Neptün gibi evimizin önünde bulunan bir cisim için bile kendisine muhtacız. Dedim ya çok az şey biliyoruz. ■ **İHSAN A.**

Merhaba HD1!
Bugüne kadar keşfedilmiş en uzak galaksiyle tanışın

Büyük patlama niye oldu, ondan önce ne vardı diye sorular beynimizi kemiredursun, her şeyi başlatan bu olayın 300 milyon yıl ötesinde/sonrasında konumlanmış bir galaksi keşfetmiş araştırmacılar yakın zamanda. Evet, HD1 tam 13,5 milyar yıl öteden el sallıyor Dünya'ya! Peki bu bugüne kadar keşfedilmiş en genç galaksi ne gizemler barındırıyor olabilir?

Araştırma grubu iki tane fikirle çıkagelmiş: İlki HD1 deli gibi yıldız üretiyor ve Öbek III dediğimiz hipotetik yıldız öbeklerine ev sahipliği yapıyor ki bu yıldızlar hiç metal barındırmayan, muazzam derecede parlak ve kütleli yıldızlar. İkincisi ise HD1 Güneş'in 100 milyon katı büyüklüğünde bir kütleye sahip süper kütleli bir kara delik barındırıyor.



Bu fikirler cepte durmakla birlikte neyin ne olduğunu anlamak, söz konusu çılgın uzaklıklar yüzünden pek olası değil şimdilik. James Webb teleskobu tamamıyla çalışır hale geldiğinde araştırmacılar kendisinin güzelliklerine başvurmak için beklemedeler. İlk iş uzaklığı tekrar doğrulamak olacak. Sonrasındaki aşama ise bu yukarıda söylediğim iki fikirden hangisinin doğru olduğunu anlamaya çalışmak olacak. Gerçekten heyecan verici. ■ **İHSAN A.**

Aşı karşıtlığının çocukluk travmalarıyla ilişkisi olabilir
Neyin yok ki zaten...

Yeni Zelanda'nın Otago Üniversitesi'nde yapılan bir araştırmaya göre aşı karşıtlığına yatkın olan bireylerin çoğu çocukluk yıllarında otorite sahibi yetişkinlerle sıkıntılı dönemler atlatmış. Alkolik, istismarcı, kontrolcü ebeveynler; ilgisizlik, kötü beslenme... Araştırmanın ortaya koyduğu sonuç: Çocukluğunda bu tür davranışlara maruz kalmış kimseler, otorite sahiplerine olan güvensizliklerini yetişkinliklerinde de koruyorlar. Bu da örneğin aşı karşıtlığı gibi akımlara kapılmalarına önayak oluyor.

İnsanlar kendi geçmişini ne çabuk unutuyor. Şundan elli sene önce çocuk felci sık görülen ve tedavisi olmayan bir hastalıktı, çiçek hastalığı bulaştığı 10 kişiden 3'ünü öldürüyordu. Bu hastalıkların bugün adı sanı unutulduysa bu zamanında ciddi aşılama kampanyaları yapıldığı için. Benim umudum, bu tür araştırmaların kendi sağlıklarını ve toplum sağlığını riske atan insanlarla bir şekilde diyalog kurulabilmesini sağlaması. Neden böyle davrandıklarını anlayabilirsek belki akıl–mantık köprüsünü kurabiliriz hala diye düşünmek istiyorum. ■ **GÜLHİS**



Savaş alanında ölen Rus askerlerini tespit eden yüz tanıma teknolojisi

"Savaşın ne denli cyberpunk hale geldiğinin en dehşet verici tezahürlerinden"

Bu alt başlık Ukrayna'nın IT ordusunun yayınladığı videoya gelen yorumlardan biri ve durumu özetliyor bence. Videoda anime edilmiş siborg bir kafa, Rus annelere sesleniyor ve Rus ordusunun savaş alanında ölen askerleri çürümeye bıraktığını iddia ediyor. Tabii bu iddialar gayet rahatsız edici birtakım ölmüş askerlere ait görüntülerle destekleniyor. Bu şekilde 582 askerin tespit edildiği ve yakınlarına haber verildiği söyleniyor.

Olay sosyal medyayı ikiye bölmüştü ben bu yazıyı yazdığım sıralar. Bir tarafta gerçekleri yaymanın Rusya devletinin propagandasını kırmak adına elzem olduğunu savunanlar, bir tarafta ise yapılanın çocuklarını kaybetmiş annelere haksızlık olduğu iddia edenler.

Ama bir kısım için ise tüm bunların yanı sıra, çok daha rahatsız edici olan bir şey daha var. Clearview isimli ve oldukça tartışmalı bir yüz tanıma teknolojisi geliştiren bir firma. Ukrayna'ya teknolojilerini ücretsiz bırakmışlar ve videoda görülebildiği kadarıyla, öldüğü söylenen Rus askerlerin sosyal medyalarını ve benzeri izlerini tarayarak korkutucu derecede isabetli tahminlerde bulunuyorlar gibi duruyor. Yani acılı anneleri ve savaşın genel anlamda herkes için ne kadar yıkıcı olduğu gerçeğini yadsımaları bir yana, genel olarak veri toplama şablonları da bu şekildeymiş gibi duruyor ve bu haliyle çok sıkıntılı ve düşündürücü bir husus. Ayrıca geçen aylarda Gülhis'le konuştuğumuz büyük şirketlerin savaşlara bu denli müdahil hale geliyor oluşu açısından da son örnek. ■ **İHSAN A.**

Apple'a Yeni Ceza Kapıda

Apple ile Avrupa Komisyonu arasında yeni sorun.

Kendisine özgü soketi nedeniyle Avrupa Komisyonu tarafından eleştiri alan Apple, bu sefer yüklü bir miktar ceza ödemek zorunda kalacak gibi. Soruşturmanın temeli 2019 yılında Spotify tarafından yapılan başvuruya dayanıyor.

Uygulama geliştiricilere kendi satın alma sisteminin kullanılmasını zorunlu tutması ilk neden olarak belirtiliyor. Bu konudaki en önemli nokta ise zorunlu tutulan bu sistemden yapılan ödemelerden %30 gibi yüksek bir pay alınması. Diğer nokta ise geliştiricilerin uygulama dışında başka bir sistem üzerinden satın alma yöntemi eklemelerini engellemesi. Bu zorunlu isteklerin şirketler tarafından doğal olarak kullanıcıya mali yük olarak yansıtılmasına dikkat çeken Avrupa Komisyonu durumu inceleyecek.

Spotify kullanıcılarının %99'unun Apple sistemi üzerinden üyelik ödemesi yapmadığını belirten Apple ise Netflix ve Spotify gibi büyük firmaların Apple vergisi olarak tanımladığı bu sorunun bahsedildiği kadar yüksek miktarda ve ciddi olmadığı açıklamasında bulundu. Bakalım günün sonunda hangi firma mutlu olacak. ■ **ARES**



Sen de mi Nintendo?!

Çalışanların hakları olması korkunç bir şey tabii...

Oyun sektöründe sendikalaşmanın yaygın bir şey olmaması rastlantısal değil. Çünkü bu kadar ağır çalışma şartlarını bir sendikanın varlığı altında sürdüremez şirketler. Ne yapsınlar yani? İnsanları illallah edene kadar çalıştırmasınlar da oyunlar mesela… Azıcık geç mi çıksa?! Cık cık cık! Hiç olur mu?

Neyse, fırıldak geçiyorum elbette, şirket içinde sendikalaşmayı engellemek suçundan soruşturulan oyun şirketler arasına Nintendo da dahil oldu sonunda. Şaşırmıyoruz, bence bütün şirketler bir bu elekten geçecekler. Blizzard'la da işi olan National Labor Relations Board, Ulusal İşçi-İşveren İlişkileri Kurumu şimdi de eski çalışanların şikayetleri üzerinde Nintendo hakkında bir araştırma yürütüyor. Çalışanları sendikaya katılmaktan caydırmaya çalışmak, sendika kurmak isteyen çalışanların üstünde baskı yaratmak ve benzeri konularda süregelen soruşturmanın sonuçlarını ise gelecek aylarda göreceğiz bakalım. ■ **GÜLHİS**

Elon Musk vol. 23123!

İhsan: Gülhis selamlar, bu ay epey bir Elon Musk konuşuldu gene (biliyorum, en sevdiğin mevzu). Önce Ted röportajı baya gürültü kopardı, onu tam şey edememişken adam gitti Twitter'ı aldı bir de. Önce röportajı sorayım, vaktin oldu mu izleyebildin mi? Normalde ben buralarda Musk'ı savunageldim ama bu "Population Collapse" muhabbetinden sağlı sollu girişeceğim bu ay gibi, ama ilk sen başla istersen :D

Gülhis: İhsan merhaba, elbette hepsini izlemeye kalbim dayanmadı. Kendimi ajansları seyredip dolan amcalar gibi hissediyorum her Elon Musk izleyişimde. Fakat son zamanlarda kendisi iyice gündeme çıkacağını bildiği, bol konuşulacak işler peşinde. Bu Twitter'ı satın almaya çalışması (ki henüz sonlanmış bir süreç değil, hatta Tesla hisseleri düşerken sallantıda olduğunu söyleyenler de var), Birleşmiş Milletler'e ileri geri sallaması, dünyada yeterince insan olmadığını söylemesi falan…

Tesla'nın şu anda görülen 14 davası olması ve bunların bir kısmının kaçak işçi çalıştırma, Fremont'daki tesislerinde cinsel taciz, ırkçılık ve buna dayalı haksız muamele suçlarından olmasıyla alakalı olamaz tabii bu prim kasmaya çalışmalar. Kesinlikle gündem değiştirme değildir mesela. Ama şu Population Collapse işini konuşalım lütfen. Adam kendine Mars ırgatı arıyor resmen ya!

İ: Valla ben en son baktığımda, haberler Musk'ın Twitter'ı nasıl satın aldığını anlata anlata bitiremiyordu. Üstelik daha demin, kendisinin alelade kullanıcı için ücretsiz, şirketler ve devlet temsilcileri için cüzi bir fiyat uygulaması planlarına dair bir şey okudum. Dolayısıyla bu noktadan sonra anlaşma patlarsa çok şaşırırım ve gülerim. Population Collapse'e hakikaten geri dönelim zira bence başlı başına apayrı bir skandal o.

Şimdi mesela o Ted konuşmasında bir on seneye kadar yüksek vasıf gerektirmeyen ve/veya tehlikeli işlerin robotlara geçebileceğinden bahsediyor kendisi. E peki bu durumda halihazırda bu tarz işleri yapan milyonlarca insan ne olacak? Bakın sadece birinin gelip senin işini elinden alması demek değil bu. Milyonlarca insana çalışacak, para kazanacak bir saha bırakmama durumu.



Üstelik bu manzaraya bir de iklim değişikliğiyle birlikte yok olacak tarım alanları ve tarıma dayalı ekonomilerden gelişmiş ülkelere göç edecek yeni milyonları ekle. Şu anki durum bu haliyle bile yeterince umutsuzken, yani Dünya'da ciddi bir nüfus fazlalığı problemi varken, daha fazla insan doğsun demek neyin kafası bilemiyorum. Öte yandan Mars'a ırgat arama da değil bence bu. Son kertede Mars'ta robotlarla iş yapmak, yorulma, hata yapma gibi darboğazlara sahip insan işçileri oraya taşıyıp, üstüne bir de beslemekten daha az maliyetli bile olabilir düşününce. Bu satırları iki üç saatlik uykuyla yazdığım için de aklında başka ne gibi hinlikler olabileceğine dair yaratıcı olamıyorum.

Bu arada bu konuştuklarımız, özellikle göç konusu, Türkiye için de geçerli. Zaten halihazırda bir ton sosyal sorun baş gösterdi ama bir mucize olup şu andan, robotların atıyorum tekstil, inşaat gibi işleri tamamen ele geçirdiği güne kadar hiçbir sorun olmasa bile, o gün geldiğinde illaki büyük bir sorun olacak. Gerçi ülkeyi devasa bir ara eleman diyarı olarak görenlere neyi nasıl anlatacaksın?

Neyse konumuza dönecek olursak, bir fikir geldi bak aklıma: Bence Musk Mars'a giderken Dünya'yı da iyice sefil bir hale sürükleyip, oradan bize nanik yapmak istiyor :D

G: Valla Mars'a gitmesine çok gerek yok, halihazırda oturduğu yerden nanik yapıyor zaten. Musk'ın insanlık adına fikirlerinin neden bu kadar canice olacağını düşünüyorsunuz diye soran olacaksa hâlâ şu olayı örnek vereyim: Musk bir ara gene prim peşinde, Birleşmiş Milletler'e "Bana parayı nasıl kullanacağınıza dair rapor verin, size açlık sorununu çözmek için ne kadar para gerekiyorsa vereyim" diyor. BM 6 milyar dolarlık detaylı bir rapor hazırlıyor ve gönderiyor ama Musk'dan böyle bir para gelmiyor elbette ki. Hatta bir cevap bile gelmiyor. Ama şimdi Tesla'nın 14 tane ciddi davası süregelirken, affedersiniz kıçı kırık Twitter›a 44 milyar dolar bulabiliyor. Bu BM'nin istediğinden 7 kat fazla.

Şu durum içerisinde bu adamın tam olarak neden insanları daha çok çocuk yapmaya teşvik etmek istediğini anlayamasam da haklı ya da iyimser bir sebebi olduğunu sanmıyorum. Elon Musk tutup da gündem değiştirmek için prim kasmaya çalıştıkça da o neyin üstünü örtbas etmeye çalışıyorsa inadına o şeyden konuşacağım. Ciddi taciz ve işyerinde ayrımcılık davaları, Tesla'nın otopilotuyla ilgili ölümlere ve yaralanmalara dair iki dava ve daha nicesi hala sürüyor. Unutturmayın bir ara da Bezos'a sallayacağım.

DATA

Cehennemlik Teknolojiler





Volkanlardan bir ASMR topçuğu: ASMR Zen Ball

Ama topuk taşı için kitle fonlaması açmışsınız?!

Şahsen sesli ASMR duyduğum zaman kendimi buruşturulan bir kâğıt torba, sıkıştırılan bir kola kutusu gibi hissediyorum. Herkesin stim-keyfi kendine; ben de butonlu, baloncuk patlatmalı, mıncıklamalı şeyleri seviyorum mesela. Ama küçük bir ASMR oyuncağınız neden olmasın ki? Hele de daha yetişkinlere yönelik bir tasarımla böyle ofis masanızda göze çarpmayacak bir şey…

Ama dostum, 99$ istiyorsun. Doksan dokuz dolar.

Ne yapıyor olabilir bu volkanik kayadan yarım dünya da bu kadar pahalı?! Yani şey… Pütürlü. Ve… İsterseniz hacıyatmaz gibi sağa sola sallanabiliyor ama istemezseniz standı da var. Mesela… Üstüne biraz esansiyel yağ falan damlatırsanız güzel kokabiliyor çünkü hani pürtüklü ya. Pütürcüklü. Evet.

Ve bu olay kitle fonlamasıyla hayata geçirilmiş. Herhangi bir taş satan yerden edinilebilecek küçük bir dekoratif taş bu işi görebilecekken… Ben anlamıyorum. İlk başta ses çıkarıyor sanmıştım. Ama onu bile yapmıyor. Vallahi anlamıyorum.
■ **GÜLHİS**

İniobir Giofetü*

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler

Yeniden kullanılabilir defter mi?

Sizi Rocketbook'la tanıştırayım.

Kendim büyük ihtimalle asla kullanmayacağım halde çok akıllıca bulduğum bir ürüne merhaba: İçine defalarca yazabileceğiniz bir defter.

Şahsen ben deftere bir şey yazacaksam onu öyle defter olarak saklamayı tercih ediyorum. Dijital olarak pek not tutabilen birisi olmadım hiçbir zaman. Ama ben notumu elle tutayım, sonra da dijital ortamda da erişebileyim diyene de "Ne çok şey istiyorsun kardeşim yahu!" demem asla.

Rocketbook da işte tam bu işi görüyor, ayrıca defalarca kullanılabiliyor. Satın aldığınızda yanında bir silme bezi ve hani şu ucundaki sert plastikle normal kâğıttan da silinebilen tükenmez kalemlerle geliyor. Yaprakları noktalı ve plastiğimsi. Üstüne yazıyorsunuz, bu noktalı yapının üstündeki yazıyı dijitale geçiren uygulamasıyla fotoğrafını çekip ister OneNote'ta ister Google Drive'da ister başka bir yerde depolayabiliyorsunuz.

Dolduğunda ya da bir notla işiniz bittiğinde de nemli bir bezle silebiliyorsunuz. Bitti gitti!

Amazon'daki orijinal Rocketbook'un fiyatı kargosuyla birlikte biraz tuzlu oluyor. Fakat geçenlerde kırtasiye gezerken aynı fonksiyonda bir defter gördüğüm için yazmak istedim. Her zaman alınabilir bir İNİOBİR GİOFETÜ yazma fırsatımız olmuyor. ■ **GÜLHİS**



WRITE



ORGANIZE



SCAN



REUSE

Steam Deck

Dosya



OGZ Ekibine sorduk:

Sizce Steam Deck almaya değer mi?



Steam Deck duyurusunu gördüğümden beri aklımda dönen şey aynı, bu bence tüm zamanların en iyi taşınabilir emülasyon cihazı! Şimdiye kadar o unvan PS Vita ve PSP'ye aitti, ScummVM'den MAME'ye, Amiga'dan N64'e kadar çok sayıda emülatörü canavar gibi çalıştırıyordu. Ama Steam Deck ile işler değişecek çünkü burada çok daha yüksek işlemci gücünden, çok daha kullanışlı bir cihazdan söz ediyoruz.

Genellikle gözden kaçan bir nokta var: Steam Deck sadece Steam ile sınırlı değil. İstediğiniz yazılımı, hatta işletim sistemini bile kurabiliyorsunuz. Bu alete Switch emülatörü Yuzu'yu kurduğunuzu bir düşünsenize? Elinizde Switch'ten daha güçlü, daha taşınabilir, daha yetenekli bir Switch olmuş olacak demektir. Kur RPCS3'ü metroda giderken bir yandan Demon's Souls oyna. Yani ileride imkânım olursa mutlaka sahip olmak istediğim bir cihaz Steam Deck, hediye etmek isteyen varsa da özelden adres verebilirim :) ■ **ESER**



Valve'ın oyun konusunda hayatımızda vazgeçilmez bir yer edindiği bir gerçek. Sevseniz de sevmeseniz de Half-Life 2 Episode'larıyla hayatımıza usulca giriveren Steam bugün birçoğumuzun bilgisayarına ilk kurduğu programlardan birisi. Ne var ki aynı başarı ve tutarlılığı Valve'ın donanım konusundaki girişimlerinde bir türlü göremedik. Steam Machine'i hatırlayanınız var mı mesela? 2013'te duyurulan bu "konsol" Valve'ın bir sonraki büyük adımı gibi pazarlanmıştı. Linux tabanlı SteamOS üzerinde çalışan bu makineler 2015'te, çıkışından birkaç ay sonra kaderine terk edilen bir başarısızlık hikâyesi olarak kaldı ne yazık ki.

Sonra Steam Link girdi hayatımıza. Oyunlarımızı televizyona "stream" etmemizi sağlayan bu minik alet Steam Machine kadar fena çakılmadıysa da belli ki Valve'ın amaçladığı başarıya da yine ulaşamadı ve 2018'de üretimi durduruldu. (Donanım olan Steam Link artık hayatta olmasa da yazılım olanı hâlâ ücretsiz olarak indirilebiliyor)

"Valve'ın yüzü donanım konusunda hiç gülmeyecek mi?" dediğimiz noktada Index çıktı sonra. Rakiplerine kıyasla pahalı olmasına rağmen ürün kalitesi ve desteği konusunda sağlam bir şekilde ayaklarını yere basabildi bu sefer. Bugün VR donanımları söz konusu olduğunda test edebilmiş herkesin anlaşmış gibi "Paranız varsa tabii ki Index" demesi en azından bu konuda Valve'ın hedefi tutturabildiğini gösteriyor. Ama tabii hem ucuz olmaması hem de resmî olarak satışa sunulan ülkeler arasında Türkiye olmaması bizi yine "Bu da mı gol değil be?" kategorisine düşürüyor biraz da.

Peki ya Steam Deck? Doğrusunu isterseniz çoğumuz kendisini hâlâ deneyebilmiş değil. Deneyenlerimizin yorumlarını da bu dosya içerisinde okuyacaksınız gerçi ama Index'te olduğu gibi Steam Deck'te de Türkiye'nin resmî satış yapılan bölgelerde sayılmaması niyetlenseniz bile alma ihtimalinizi zorlaştıran bir etken. Eh, alması bu kadar zorken hiç olmazsa olur da almaya niyetlenirseniz değecek bir alet mi diye mikrofonlarımızı OGZ ekibine doğrulttuk.



Genelde el konsollarıyla aram pek yoktur. Şimdiye kadar Gameboy ve Switch haricinde öyle çok yükseldiğim, taşınabilir bir cihaz da olmadı. Ama Steam Deck'in ülkemizde makul bir fiyatla satışı olsaydı gözüm kapalı alırdım herhâlde. Neden diyecek olursanız oynanmayı bekleyen çok oyun var Steam kütüphanemde. Hatta eskiden oynayıp yeniden yâd etmek istediklerim de öyle. Gel gelelim laptopu her yere taşımak zor oluyor. E masa başındayken de genellikle çevirilere ve diğer işlere gömülüyorum. İşte bu zamanların haricinde, sağa sola gittiğimde elimin altında Steam kütüphaneme her yerden ulaşabileceğim bir cihaz olsa muhteşem olurdu gerçekten. Bir hevesle alıp oynayamadığım ya da yarım bıraktığım bütün o küçük bağımsızları bitirirdim kesinlikle. Hem birikenleri azaltırdım hem kafamı rahatlatırdım hem de eğlenirdim. Daha ne olsun? Ucuz... Evet, ucuz olsun. ■ **M. İHSAN**

Bana kalsa ben çoktan almış olurdum da "Evde PSP, Vita, 3DS ve Switch var, onlar neyine yetmedi?" vetosuna takıldım :(Geyik bir yana, Eser'in emülasyon konusunda dediklerine katılmakla birlikte, bahsettiğim cihazlar elimde olduğu için emüle etmek isteyebileceğim çok fazla farklı bir şey kalmıyor zaten şu noktada. Ha, Steam kütüphanemi yanımda taşıyıp istediğim noktada erişebilmek tabii ki muazzam bir olay ama öte yandan nispeten kısa olduğu söylenen pil ömrü beni biraz geriyor doğrusu. Tam dışarıda kendimi oyuna kaptıracağım, en keyifli yerinde şarjı bitiyor diye priz arayacaksam ya da güç bankasına bağlayacaksam da oyundan aldığım zevke limon sıkacak demektir. Fiyatının da biraz fazla uçuk olması faktörü de var tabii. İleride belki şu bahsettiğim iki meseleyi çözerlerse jet hızıyla ikna olup vetoyu veto da edebilirim ama, bana belli olmaz hiç. ■ **CAN**

Pekâlâ pekâlâ, Steam Deck gayet de şahane bir şey. Hele fiyatına göre çok acayip. Ve bana bir Steam Deck hediye etseniz size kızmam. Evdeki masaüstü makinemden daha güçlü zaten, kablolarımı takar, masaüstü niyetine kullanırım. Ama şöyle bir bakıyorum, çok param olsa bile ve Steam Deck'in fiyat/performansı çok başarılı olsa bile, kendimi Steam Deck alırken ve kullanırken hayal edemiyorum.

Çünkü birincisi, isterseniz bana eski kafalı deyin ama ben mobil oyun cihazımın mobil olmasını isterim. Yani yanınızda tekerlekli valizle gezecekseniz masaüstü PC'niz de mobil oyun cihazıdır teknik olarak. Steam Deck için ayrıca bir çanta taşımak gerektiğini düşününce kendisini evden çıkarmaya pek sıcak bakmazdım. Ayrıca metroda açıp oynarken bu ne lan diye gelip sümüklü bir çocuğun vurup cihazı kırma ihtimalini falan da unutmayalım.

Mobil oyun cihazı deyince alternatifleri de yok değil kendisinin. Mesela t... te... örhgh... midem bulandı ama o kelimeyi kullanmak durumundayım... telefonda oyun oynayabilirsiniz... Ekran parmaklamayı ben de sevmiyorum ama şu telefona takınca aleti gamepad gibi yapan şeyler işe yarar. Ama ondansa şahsen tabii 3DS, Vita, DS ve PSP'yi tercih ederim. Zamansız klasiklerle dolu hepsi ve direkt ceketin iç cebine, pantolonun ön cebine falan atıp çıkabileceğiniz mis gibi cihazlar. Benim mobillik standartlarımın üstünde kalıyor olsa da Switch diye de bir şey var, o da candır. İlla yanımda Steam olsun mu diyorsunuz? Bir Windows tablet veya 2 in 1 dizüstü alıverin mesela? Belki RDR oynayamazsınız ama grafikleri gelişmiş olmayan nice efsane oyun var malum.

Kısacası belki de terslik bende ama ben metroda otobüste parkta tost makinesi kadar şeyle Elden Ring oynayacağıma el kadar şeyle Pokémon oynamayı tercih ederim, Elden Ring'i de evde oynayıveririm canım. Ne yanımda çanta gezdirmek zorunda kalırım ne de sözünü ettiğim sümüklü çocuk riskine girmiş olurum.

Ha bir alternatif daha vereyim: Steam Deck alacağınız parayla ufak bir motosiklet alıp toplu taşıma belasından komple kurtulma seçeneğiniz de var. Çoğu insan bu alternatifi unutuyor. ■ **ÖMER**

Veto hakkını AB bile kaldırmaya çalışıyor zaten, nedir bu vetoculardan çektiğimiz?! Şaka bir yana bence zamanının önemli bir kısmını yollarda ziyan edenler için gayet güzel bir cihaza benziyor. Zaten farklı OS'ler yüklenebildiği için "Ben bununla bir şey yaparım ki" damarıma da basıyor ufaktan. Öte yandan pandemi sonrasında ofise haftada bir gidip normal zamanda da evden pek çıkmadığımdan bir zamanlar yapışık yaşadığım Switch'in yüzünü görmez oldum. Haliyle şu aşamada Steam Deck pek de mantıklı gelmiyor bana. Hakkını verecek derecede dışarıda oynamayacaksanız o kadar parayla masaüstüne güzel bir güncelleme de yapılabilir.
■ **BURCU**



Yazıya başlamadan itiraf edeyim, benimki tam bir aç gözlülük. "Allah başka dert vermesin birader" karikatüründeki kaleminden bir türlü memnun olamayan adam benim. Kişisel oyun laptopuma o kadar çok şey bağladımki yerinden söküp Youtube izlemek için yatağa götürmek işkence oldu. O yüzden iş yerindeki laptopu da eve getirdim.

Artık uzanarak kocaman ekrandan Youtube izleyebiliyorum. Şimdi de içimden bir ses "Microsoft hegamonyasına dur demenin vakti gelmedi mi?" diyor, susturamıyorum. Linux'tan ve dual boot'tan haberi olanlarınız diyecektir "Yükle bir Ubuntu, canın sıkılınca ona geçersin" Yüklerim ama güncelleme sonrası bozulan Wifi sürücüsünü düzeltirken sistem olduğu gibi çöküp Windows'u da yanında götürürse ne olacak? Olmaz demeyin, oldu çünkü. Başka amaçlar için kullandığım cihazlara Linux kurmamaya yemin ettim.

Geriye son bir çözüm kalıyor: Küçük, görece ucuz bir laptop almak. İstediğim gibi kurcalarım, hafif olacağı için bir yerlere giderken taşıması kolay olur. 3-5 bağımsız oyun çalıştırırsa da tadından yenmez. E tam olarak Steam Deck'i tarif ettim işte size. İstediğim her şey bir arada, hem de muadili laptoplardan %30 falan daha ucuz.

Aranızda Valve ürünlerini takip edenler "Peki bunun kaderi Steam Machines gibi olursa ne yapacaksın?" diyordur muhtemelen. Hiçbir şey yapmayacağım. Oldukça açık ve Valve'dan bağımsız bir sistem olduğu için Valve desteğini yarın kesse dahi topluluk sayesinde yıllarca ayakta kalacaktır. Zaten özünde dümdüz bir bilgisayar kendisi. Yarın öbür gün ASUS evindeki bilgisayar için desteği keserse çöp olmayacağı gibi Steam Deck de çöp olmaycaktır. ■ **ANTON**





Bir bilene sorduk: Teknik anlamda ne vadediyor?

TaleWorlds'ten Steam Deck'i hem bizzat tecrübe etmiş hem de gelecek oyunlar için Steam Deck uyumluluğundan sorumlu yazılım uzmanı Mustafa Korkmaz'a işin biraz da teknik yanını sorduk. O da sağ olsun, bizi kırmadı ve yorumlarını aktardı:

Steam Deck'i aslında bir donanımdan ziyade Valve'in yaratmak istediği bir ekosistemin gerçek başlangıcı olarak görmek daha doğru olur. Bunun temelleri 2012'deki Windows 8 korkusundan kaynaklı "Steam OS" ve "Steam Machine" denemelerine dayanıyor. Her ne kadar temelde başarısız olmuş gibi gözükseler de onlardan alınan derslerle uzun zamandır üzerinde çalışılan bir altyapı var. Oyun geliştiricilerin çok küçük bir pazar olan Linux'a destek vermekteki çekinceleri, Valve'i farklı bir arayışa itip, son yıllarda artık iyice olgunlaşmış olan WINE isimli, Windows uygulamalarını Linux ve benzeri işletim sistemlerinde çalıştırmaya yarayan uyumluluk katmanını baz alan bir çözüme yöneltti. WINE her ne kadar günlük uygulamalarda güzel sonuçlar verse de nispeten kompleks yazılımlar olan oyunlarda performans sonuçlarına yol açabiliyor. Bu yüzden Valve, oyunlara yönelik birkaç açık kaynaklı projeye de sponsor olarak hepsini Proton isimli bir arabirimde topladı.

Proton'un en güzel yanı, Windows'ta çalışan bir oyunun geliştirici ekibin hemen hemen hiçbir şey yapmasına gerek kalmadan bütün uyumluluk sorunlarını çözüp makul bir performansla oyunlarını Linux'ta çalıştırabilmesi. Yani bir oyunun Steam Deck'e port edilmesi diye bir gereksinim yok. Eğer oyunun Vulkan veya OpenGL bazlı bir renderer'ı varsa performans farkı sıfıra dahi inebiliyor. Hatta Elden Ring örneğindeki gibi, bazı sorunlu PC portlarının bu arabirimle Linux altında daha hızlı çalışabilmesi bile mümkün.

Bahsettiğim ekosistemin bir diğer ayağı ise Steam Input isimli bir başka proje. Steam Input sayesinde bir oyun gamepad desteğine hiç sahip olmasa bile kompleks buton kombinasyonları da dahil olmak üzere gamepad ile oynanabiliyor. Bunu da anlaşılır bir arabirim ile konfigüre edebilmeyi sağlıyor. Steam'e çıkmış ve çıkacak binlerce oyunun Valve tarafından gamepad uyumlu hale getirilmesi mümkün olmadığı için bu durum topluluğa bırakılmış. Popüler oyunlar başta olmak üzere çoğu oyunda en azından bir tane konfigürasyon var.

Ekosistemin son parçası ise Deck Verified uygulaması. Burada Valve, oyun konsollarındaki sertifikasyon sürecinin opsiyonel halini geliştiricilere sunup, oyunculara herhangi bir oyunun ne kadar düzgün bir Steam Deck deneyimi sunacağını satın almadan görebilmelerini sağlıyor. Bunlar arasında oyunun varsayılan ayarlarda makul bir performans göstermesi, gamepad ile düzgün oynanabilmesi, ekrandaki yazıların okunabilmesi gibi şeyler var. Şu anda bu inceleme Valve tarafından, Steam'e halihazırda çıkmış ve en çok oynanan oyunlardan başlanarak tek tek yapılsa da ileride çıkacak oyunlarda "Deck Verified" ikonu isteyen yapımcılar için bir doğrulama süreci olacak.

Bir oyunun aslında özel bir Steam Deck versiyonunun olmaması, satışların ne kadar etkilendiğini takip etmeyi zorlaştıracak. Ama masaüstü bilgisayarda oyun oynamayı sevmeyen insanları da çekeceği için Steam'in oyun sektöründeki payını arttırabilir. Steam Deck'in ve SteamOS'in sadece taşınabilir olmak için tasarlanmadığını, aynı zamanda TV'ye de bağlanabildiğini unutmamak gerekiyor.

Donanım konusuna gelmeden önce Valve'in önceliğinin ekosistem olduğunu tekrar hatırlatayım. Steam Deck, Valve'in yaptığı son cihaz olmayacak muhtemelen. Bunun yanında yeni SteamOS'i başka firmaların da kullanmasına izin verdiği için bol bol alternatifini de göreceğiz. Bunu aradan çıkardıktan sonra Steam Deck'in 15 watt tüketimli kendi sınıfında şu ana kadar yapılmış en güçlü cihaz olduğunu söyleyebilirim. Performansının yanında sahip olduğu donanımsal özelliklerin de günümüz teknolojisinin son noktasında olduğunu ekleyeyim. Hem CPU olarak (Zen 2), hem de GPU olarak (RDNA 2) yeni nesil konsollarla aynı teknolojilere sahip. Bu da demek oluyor ki, "Mesh Shaders", "Ray Tracing", "Variable Rate Shading" veya "Sampler

Biz bu yazıyı yazarken Steam Deck sertifikalı oyun sayısı 1261, oynanabilir seviyede oyun sayısıysa 1145'ti. Tabii bunlar test edip onay almış olanlar; yoksa teknik olarak neredeyse tüm Steam oyunları öyle ya da böyle çalışıyor. Ama onay almamış olanlarda teknik sorun yaşama ihtimaliniz yüksek. Kütüphanenizin Steam Deck'le olan uyumunu daha net bir şekilde görmek isterseniz şuradan bakabilirsiniz: https://store.steampowered.com/steamdeck/mygames

Feedback" gibi tekniklerin kullanıldığı oyunları "açmakta" sorun yaşamayacak. Ama nasıl performansa sahip olacağı biraz karmaşık bir konu. Eski nesil konsollara oyunlar çıkmamaya başladığında, yeni nesil konsolların 8 çekirdekli CPU'larında 30 FPS oyunlar yaygınlaştığında, 4 çekirdekli ve düşük frekanslı CPU'ya sahip Steam Deck'te en düşük ayarlarda bile oyunların oynanabilir olmadığını göreceğimiz günler çok uzak olmayabilir. Bunun ilk ipuçlarını Unreal Engine 5 demolarını Steam Deck'te denediğimizde görebiliyoruz. Ayrıca en ucuz Steam Deck versiyonunda NVMe SSD bulunmadığının gözden kaçmaması gerekiyor. Her ne kadar MicroSD teknolojisi gelişse de sahip oldukları bant genişliği orta vadede çıkacak oyunlar için yeterli olmayabilir. Ama 2015'e kadar çıkmış oyunların büyük bölümünü 60 FPS'de, 2020'ye kadar çıkmış oyunları ise 30 FPS'de oynatmak konusunda sorun yaşayacağını sanmıyorum. Bu da aslında binlerce oyun demek.



Oynadık ve denedik de...

Steam Deck'i asıl mesleğim sayesinde çıkışı öncesinde deneyip farklı oyunlarda nasıl çalıştığını birinci elden görme şansım oldu. Daha oyunlara bile geçmeden önce cihazı görür görmez oyunları bu performansta oynamanın bedelinin kasaya yansıdığını görebiliyorsunuz. Cihaz Nintendo Switch'ten neredeyse 1.5 kat daha büyük ve neredeyse bir o kadar da ağır. Buna rağmen ele güzel oturuyor ve tuşlara erişimi analogların pozisyonu olabilecek en ideal şekilde tasarlanmış.

Steam Deck'in birçok bilgisayarı zorlayan oyunlara bile bana mısın dedirtecek şekilde açmasının sırrı da aslında biraz ekranında yatıyor. 1200x800 piksel çözünürlükteki ekran sayesinde sistem oyunları açarken modern bir PC'deki kadar yorulmuyor. Bu şekilde pikselleri sayarım ederim diye de düşünmeye pek gerek yok. 7 inç'lik ekranda düşük çözünürlüğün etkilerini görebilmek için ekranın dibine kadar girmeniz gerekir.

Steam Controller'ı hala kullanan bir oyuncu olarak cihaz üzerindeki trackpad'lerin varlığı da beni ayrıca mutlu etti. Trackpad'ler özünde notebook'ların üzerindeki touch pad'ler gibi çalışıyorlar. Elbette ortalama bir notebook dokunmatik yüzeyine göre daha hassaslar ve özellikle genel olarak Mouse kullanan oyunlarda gayet verimliler. FPS'ler için tercihim hala cihaz üzerindeki Gyro ve analogları eş zamanlı kullanmak olur. Nintendo Swich zaten bunu oyunlarında hakkıyla yapıyor; Steam Deck'te de hissiyat çok farklı sayılmaz.

Ağırlığı biraz sorun ama ele güzel oturması sayesinde uzun sürekli oynanış seanslarında bu durumun büyük sorunlar yaratacağını çok düşünmüyorum. Ben "oynamaktan" çok cihazı test ettiğim için aynı oturup saatlerce oynamak yerine farklı oyun türlerinde nasıl performans verdiğini deneyimledim. Özellikle bu türe ait oyunlar oynanamıyor dediğim bir durum da olmadı açıkçası. Fan sesi konusundaki eleştirilerse kısmen doğru. Her ne kadar Valve fan konusunda güncellemeler yapıyor olsa da oynadığım oyunların sesi çok açık değilse (özellikle sessiz ortamlarda) fan sesi bayağı rahat şekilde duyuluyordu.

Performans konusunda sorunları olmasa da pil ömründen verim alabilmek adına oyunları bir nebze sınırlandırmak gerekiyor. Örneğin Mount and Blade II'yi stabil olmasa da 60-70 FPS'de ortalama ayarlarda oynayabilirsiniz ama bu şekilde oynamak çok fazla enerji/sistem kaynağı isteyeceği için cihazın baterisiyle 1 saati bile göremeyebilirsiniz.

Steam Deck'i elinize alıp biraz oynadıktan sonra o vaat edilen büyülü bir cihaz değil de alt yapısı sağlam ve güzel hazırlanmış bir sistem olduğunu daha iyi kavrıyorsunuz. İyi bir PC'niz yoksa oyun oynamak için güzel bir alternatif olma potansiyeli var ama bence bu ideal bir çözüm olmaz. Özetle sürekli şehir şehir gezen, yanında güçlü bir dizüstü bilgisayar taşıyamayan bir bireyseniz Steam Deck muhteşem bir cihaz olma potansiyeline sahip. Evinde oyun oynayan, Covid olsun, iş-okul olsun farklı nedenlerle daha sabit bir hayat süren oyuncular için ise bence çok büyük bir gereklilik sayılmaz. Beni Steam Deck'ten değil de aynı alt yapıyla ileride gelecek hafif ve güçlü cihazlar daha çok heyecanlandırıyor. ■ **ALİ**



Steam Deck vs Notebook

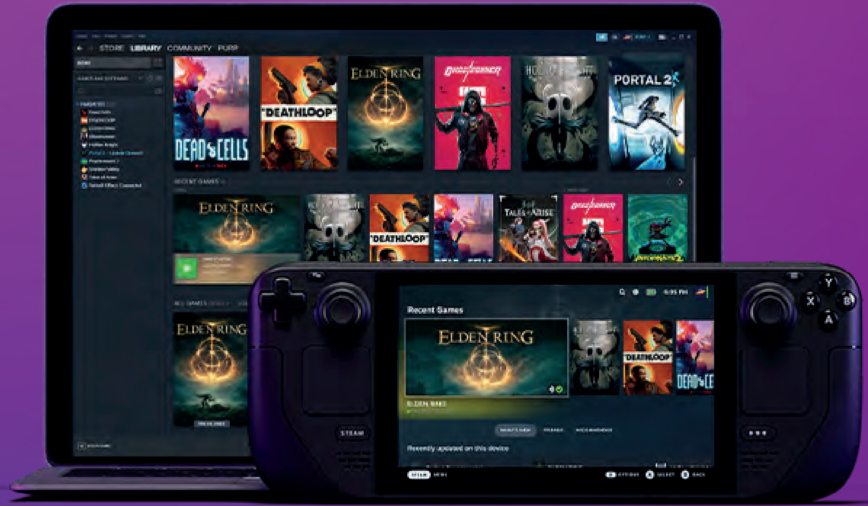
Steam Deck almaya karar verirseniz mutlaka bir alternatifi olması gerekiyor değil mi? Şu an benzer bir bütçeyle aynı güçte bir el konsolu almak mümkün değil ama bir PC toplamak da o kadar büyük bir hayal sayılmaz.

Steam Deck'in Zen 2 işlemcisinin muadili, Ryzen 3 3100 diyebiliriz. Şu an piyasada daha verimli olan Ryzen 3 4100'ü 1800 liraya bulmak mümkün. Bu işlemciye uyumlu bulabildiğim en ucuz ana kart MSI A320M-A yaklaşık 1000 lira civarına temin edilebiliyor. Bu anakarta DDR5 ram desteklemediği için 1000'liraya jenerik DDR4 ram'lerimizi de mecburen alıyoruz. Bulabildiğimiz ucuz ram'ler Steam Deck muadiline göre ne yazık ki daha düşük performans verecekler ama bu konuda elimiz bağlı. Cihazın 1.6 teraflops'a denk gelen ekran kartı çıkış gücü ise GTX 1050'ye neredeyse yakın bir performans veriyor. Piyasada 1050 olmasa da aynı kartın TI sürümünü 3500 lira civarına almak mümkün. Diğer parçalar için de olabilecek en ucuz marka ve ürünleri tercih etmeme rağmen fiyat olarak çok iç açıcı bir durum yok açıkçası.

İşlemci: Ryzen 3 4100 - 1800 TL (Kutusuz)
Ekran Kartı: GTX 1050ti - 3500 TL
Anakart: kart MSI A320M-A 1000 TL
Ram: Apacer Panther Black Gold 2x 8 B DRR4 Ram 3000 mhz -1000 TL
PSU: Gamepower GP 500 - 600 TL
CPU Fanı: Gamepower Airbender - 150 TL
Kasa: MSI Mag Shield - 612 TL
Monitör: Cbox 18" 60 inç Monitör – 1400 TL

Toplam: 8272 TL

8272 TL'lık toplam fiyata Mouse, hoparlör klavye gibi çevre birimlerinin dahil olmadığını da eklemem gerekiyor. Steam Deck'in en ucuz sürümüneyse yalnızca 400$'a sahip olmak mümkün. Elbette şu an piyasada ciddi bir cihaz kıtlığı mevcut. Yani öncelikle Steam Deck için rezervasyon yapıp satışa çıkınca da satın almak gerekiyor. Bunu ilk partide yapan oyuncular neredeyse 8 ay kadar beklediler. Talep kısmen azalsa da bu sürenin kısalmasına pek de ihtimal vermiyorum. Bu noktada Steam Deck almak kâğıt üzerinde daha mantıklı gibi dursa da özellikle ülkemize bu cihazı bir şekilde getirmek ve temin etmenin zorluklarını da hesaba katarsak çekicilik hanesindeki puanlarını hızla kaybetmeye başlıyor… ■ **ALİ**



Steam Deck versiyonları

Bu kadar goygoyunu yaptık, peki Steam Deck Türkiye'de satılıyor mu? Ne yazık ki hayır. Steam'den girip satın almaya çalıştığınızda "Ülkenizde satışı yapılmıyor" yazısıyla karşılaşıyorsunuz ne yazık ki. Yine de Index'in de resmi olarak Türkiye'de satışa sunulmadığı ama buna rağmen (fiyatlarında zıplamayla da olsa) çeşitli sitelerde satışının yapıldığı düşünülürse Steam Deck'in de biraz daha yaygınlaştığında bu şekilde bulunabilmesi olası gözüküyor. Yine de siz iyisi mi almayı kafaya koyarsanız yurt dışından tanıdık falan bulmaya çalışın bizce. *(Bütün dergi bana Steam Deck siparişi verecek gibi hissediyorum. -Can)* "Zorluklar beni yıldıramaz" diyenler için Steam Deck'in versiyonları şu şekilde:

64GB eMMC: 419,00€
•Taşıma çantası

256GB NVMe SSD: 549,00€
•Daha hızlı depolama
•Taşıma çantası
•Özel Steam Topluluk profil paketi

512GB NVMe SSD: 679,00€
•En hızlı depolama
•Premium yansıma korumalı cam
•Özel taşıma çantası
•Özel Steam Topluluk profil paketi
•Özel sanal klavye teması



Piksel Günlükleri

İYİ SENARYO



Daha önce başka yazılarda da bahsettiğim gibi, 90'larda ve 2000'lerin başında ülkemizde efsane bir korsan oyun ağı vardı. Kırtasiyelerde bile korsan oyun olur, bir korsan oyun verip üzerine de para vererek başka bir korsan oyunla takaslardık ve bu döngü böyle sürer giderdi. Orijinal oyun kullanımı o denli azdı ki, o yıllardaki çoğu oyuncu üzeri baskı olan korsan CD'leri bile orijinal oyun sanıyor şu an. *(Bandrollü kopya mevzusu vardı bir de ama ona başka bir zaman gireriz -Can)*

Yıl 2000 ya da 2001 falan olsa gerek. Apartmandaki arkadaşım Onur'un doğum günü yaklaşıyordu ve biz de ailece davetliydik. Annemler arkadaşım için hediye olarak kıyafet falan almıştı ama oyuncu bir çocuk olarak kıyafet hediyelerine sevinmeyeceğini bal gibi biliyordum. Bu yüzden arkadaşıma hediye olarak oyun almak için ailemden harçlık aldım ve korsan oyun satan bir dükkânın yolunu tuttum.

Gittiğim dükkân ilginç bir pazarlama kampanyası yürütüyordu. 2 tane bilgisayar oyunu alana bir tane PS1 oyunu hediye ediyorlardı ki Onur'un PC, benim de Playstation oyuncusu olduğum düşünülürse kusursuz bir kombinasyondu bu. Arkadaşım için istediğini bildiğim iki tane PC oyunu aldım (hangi oyunlardı valla hatırlamıyorum), ardından da satıcı ellerinde kalan ve bir türlü satamadıkları PS1 oyunlarının içinde olduğu bir ayakkabı kutusu getirdi aralarından birini hediye olarak seçmem için.

Her hafta korsan PS1 oyunları alan ya da takaslayan biri olarak hangi oyunların satılmadığını çok iyi biliyordum. Kutudaki oyunlar da tam olarak bu gruba dahil olan ve benim de asla almak istemediğim oyunlardı. Fakat beleş olduğu için en azından takasta kullanırım diye birisini öylesine aldım.

Aldığım oyun *Legend of Mana*'ydı. Yarım saat baktıktan sonra kapatırım dediğim oyun beni sanat tarzıyla, müzikleriyle, dünyasıyla kendine hayran bırakmıştı. Oyunlara bakış açımı değiştiren, müziklerini 20 senedir dinlediğim, hatta dergi için Remastered versiyonunun incelemesini ayıla bayıla yaptığım, bende kalıcı izler bırakan, oyunculuk hayatımın en önemli oyunlarından biri haline geldi *Legend of Mana*.

Hayatın bazen bizi farkında olmadan çok güzel senaryolara sürüklediğini düşünüyorum…

EMRE S.





JORDAN MECHNER'IN STÜDYOSUNUN BATIŞI

HER FACİANIN ARKASINDA BİR BAŞARISIZLIK YOKTUR

1989 tarihli *Prince of Persia* için video oyun tarihinin en ikonik örneklerinden biridir desek abartmış olmayız herhalde. Zira dünya çapında başarı elde oyun, yapımcısı Jordan Mechner'ı da oyun sektörünün en bilinen isimlerinden biri haline getirmişti. Kısa sürede sektörün yükselen yıldızları arasına giren Mechner, 1993 yılında kendi bağımsız oyun stüdyosu olan Smoking Car Productions'ı kurdu.

Bağımsız dediğime de bakmayın bu arada, neredeyse 60 kişiden oluşan ve maddi gücü hayli yüksek bir stüdyoydu bu. Ekibin ilk projesi için de Mechner'ın uzun süredir aklında yer alan bir fikir vardı: Oyuncuları belirli seçenekler arasından tercih etmeye zorlayan değil, tamamen özgür bırakan ve tercihlerinin sonuçlarını eş zamanlı olarak görebilecekleri, yani yaşayan bir oyun yapmak.

Hitchcock filmleri, Myst oyunu ve Art Nouveau tarzından etkilenen Mechner, 1914 yılında Paris – İstanbul arası yolculuk eden Doğu Ekspresi'nde geçen, gerçek zamanlı bir oyun kurguladı. Oyuncular vagonlar arası istedikleri gibi hareket edebilirken kendi amaçları olan yapay zekâ karakterler eş zamanlı olarak hareket edecek, oyuncunun tamamen doğal şekilde yaptıklarıyla oyunun öyküsü değişecekti. Verdiğiniz her kararın trende olan her şeyi ve herkesi etkileyip değiştirdiğini hayal edin.

Ne var ki bu denli geniş çaplı ve idealist bir oyun yapmak aynı zamanda büyük masraf yapmak anlamına da geliyordu. Oyundaki olaylar sürekli evrildiği için 800 sayfalık bir metin yazıldı, aktörler tutulup 22 günlük bir çekimin ardından *Prince of Persia*'dan da aşina olduğumuz rotoskop tekniğiyle bilgisayara aktarıldı ve Art Nouveau tarzıyla elden geçirilerek animasyonlara çevrildi. *The Last Express* tamamlandığında maliyeti 6 milyon dolara yaklaşmıştı ki bu zamanı için gerçekten de çok büyük bir rakamdı.

Gelgelelim oyunun dağıtımcısı Brøderbund'un aklı başka yerlerdeydi. Eğitim amaçlı oyunlar ve yazılımların daha çok para getirdiğine inanan şirket *The Last Express*'in reklam ve tanıtımı için kuruş bile harcamamıştı. Üstüne üstlük firmanın pazarlama ekibinin de oyunun çıkışına bir hafta kala şirketten ayrılmasıyla neredeyse hiçbir reklamı yapılmayan oyun, 1997 yılında sessiz sedasız şekilde satışa sunuldu.

The Last Express oyun medyasından gayet iyi notlar alsa da oyundan neredeyse kimsenin haberi olmadığı için satışları maalesef sürünüyordu. Keza sadece maliyetini karşılaması için bile en az 1 milyon adet satması gereken oyun 3 yıl içinde ancak 100.000 adet satabilmişti. Tabi bu durum yapımcı Smoking Car Productions ve Jordan Mechner için geri dönüşü imkânsız bir zarar demekti. Büyük hayallerle yola çıkan stüdyo, daha ilk oyunun ardından kepenkleri indirmek zorunda kalmıştı.

Smoking Car Productions'ın iflasının ardından Mechner, birkaç yıl hiçbir oyunda çalışmadıktan sonra *Prince of Persia* serisine geri dönmek zorunda kaldı. Yaptığı ilk iş de gene efsane haline gelen *Sands of Time* oldu. *The Last Express*'in üzücü başarısızlığının tek olumlu tarafı olarak bununla kendimi avutmayı tercih ediyorum. ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN

GRAND THEFT AUTO: ADVANCE

“GTA mı bilmem? O ne demek?” dediğinizi duyar gibiyim. Ancak GameBoy Advance için çıkan bu oyundan pek az insanın haberi var.
Oyunun görselleri dönemi için bile etkileyici değildi, oynanışı orijinal GTA’ya benziyordu ve San Andreas ile aynı gün çıkmıştı. Doğal olarak kimse bu oyunla ilgilenmedi ve bana sorarsanız oyunun hakkı yendi. Temel mekanikleri ilk GTA gibi olsa da çok önemli birkaç değişiklik yapılmıştı. Her şeyden önce puan sistemi gitmiş, yerine GTA3’ten bildiğimiz görev ve hikâye sistemi gelmiş, mini harita eklenmişti. Araçlara özel görevler, gizli paketler derken GTA3’ün iki boyutlusu diye özetleyebileceğim bir oyun çıkmıştı ortaya.
Üstelik oyundaki olaylar GTA3’ün bir yıl öncesinde geçiyordu. Yani ana hikâyeye dahildi. Oyun boyunca yolumuz GTA3’ten tanıdığımız 8-Ball, Asuka gibi karakterlerle kesişiyordu. Oyunu %100 tamamlamak için en azından bir on saatinizi ayırmanız gerekiyordu. Bir GameBoy Advance oyunu için epey doyurucu bir içeriği vardı.
Benim gibi GTA 1 ve 2’nin mekaniklerini seviyor ama kamerasına veya saçma sapan skor sistemine katlanamıyorsanız bu unutulmuş cevheri bir yerlerden edinip nostalji yapabilirsiniz. ■ ANTON



SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

NES / FAMICOM’DAKİ BOOTLEG DÖVÜŞ OYUNLARI

İnternetsiz yılların en güzel özelliklerinden biri acı gerçekleri öğrenemeden mutlu mesut yaşamaktı. Düşünün, 90’lı yıllarda yaşayan bir çocuksunuz, 8-bit Famiclone konsolunuz için atari salonlarında hayran olduğunuz *Street Fighter, Mortal Kombat, Fatal Fury, Samurai Shodown* hatta *Tekken*’in kasetleri elinize geçiyor ve siz de hiç yadırgamadan oynamaya çalışıyorsunuz. Bu oyunların hiçbirinin aslında NES’e resmi olarak çıkmadığından, hepsinin Çinli abiler tarafından yapılan lisanssız oyunlar olduğundan bihabersiniz çünkü…

Bu oyunların bazıları konsolun standartları için fena olmasa da genelde hayli tırt oyunlardı. Mesela hiç unutmam, SF’nin 5 adamlı versiyonu olan *Master Fighter 2*’de Zangief’le rakibinizi her fırlattığınızda rakibiniz geçici süre için başka bir karaktere dönüşürdü mesela saçma sapan şekilde. Ya da başka bir SF çakması olan *Street Fighter VI: 12 Peoples*’da Dhalsim ve Zangief rakip olarak karşınıza çıktığı zaman grafikleri bozuk piksel yığınları olarak gelirdi. Siz daha SF6 çıkacak diye bekleye durun, ben ta 1998’de oynamıştım bile.

Bu oyunların bir diğer ortak noktası ise bazı karakterler için saçma sapan isimler kullanmasıydı. *Fatal Fury*’deki Andy Bogard’ın adı Larry idi ne hikmetse, Lawrance’ın Yeain, M.Bison’ın da Viga mesela. Orijinal oyunla alakasız karakterler, müzikler ve bölümler olurdu; oyunlar sık sık çökerdi, dövüş mekanikleri rezalet olurdu ki çok da şaşırmamak lazım, zira NES gerçekten de dövüş oyunu yapmaya pek yeterli bir konsol değildi.

Favorim ise müthiş İngilizce metinler. En güzel örneklerinden birini de aşağıya bırakıyorum. ■ EMRE S.





TURNIP BOY COMMITS TAX EVASION

ADI "TURP ÇOCUK VERGİ KAÇIRIYOR" OLAN BİR OYUNDAN İNSANIN NASIL BİR BEKLENTİSİ OLABİLİR?!

Tam benim kalemim, kimse kusura bakmasın. Ben neden turpum? Benden neden vergi ödemem bekleniyor? Bütün insanlar nerede?! Abi biriniz beni yesin, bitsin bu çile!

Ama gelin görün ki iş bu kadar basit değil. Ne zaman turp olmak basit oldu ki? Kahrolsun çileli dünya! Turnip Boy, mafya babası Don Turnipchino'un oğlu olarak vergi dairesinden gelen vergi kaçırma belgesini yırtar atar mı? Yırtar atar!

Tabii ben bu noktada kaybolmuş durumdayım. Oyundayım elbette de başıma geleceklerden haberim yok. Turnip Boy salak mı, saf mı, yoksa dünyanın en psikopat kök sebzesi mi? Bunu çözebilmiş değildim. Hâlâ da değilim gerçi ya, neyse. Oyun şirin, renkler pastel pastel, komedik bir maceraya atıldığımı sanıyorum. Yaşayacağım varoluşsal krize hazır değilim.

Turp gibiyim turp turp! (Bu iyi bir şey değil…)

Mayor Onion, oğlum sende bir iş var ama… Dur, çözeceğim. Bu soğan bizi sağa sola koşturuyor. Hayır, istediği her iş de bize karşı ama diyorum ya, Turnip Boy biraz… Ya saf ya mazoşist… Belki de sadist… Tuhaf çocuksun turp çocuk. Zaten turplara akıl bahşedilmemiş olmasının bir sebebi olduğunu biliyordum.

İşler ilerledikçe bu dünyada bir tuhaflık olduğunu sezmeye başlıyorum ama neyse ki ben de tuhafım. Ayrıca merak ediyorum. Bu dünyada sebzelerin yapmasının mümkün olmadığı yapılar var. İnsanlar nerede?! Sürekli gittikçe acayipleşen şeylerle savaşıyorum. Üstelik… Savaşlar da gittikçe zorlaşıyor. Bir kaos içindeyiz. O geyikler neden öyle?!

Bir dakika… Geyik turp yer mi?

Bütün bunlar vergi kaçakçılığı yüzünden geldi başımıza. Lanet olsun Mayor Onion! Geri ver seramı! Hep o serayı geri alabilmek için koştum durdum etrafta, ne istediysen yaptım! Ne zaman bitecek bu borç oğlum ya? Borç dediğin bitebilen bir şey olm-

Dostum? Sen kendine ne yaptın ya?! Mayor Onion?

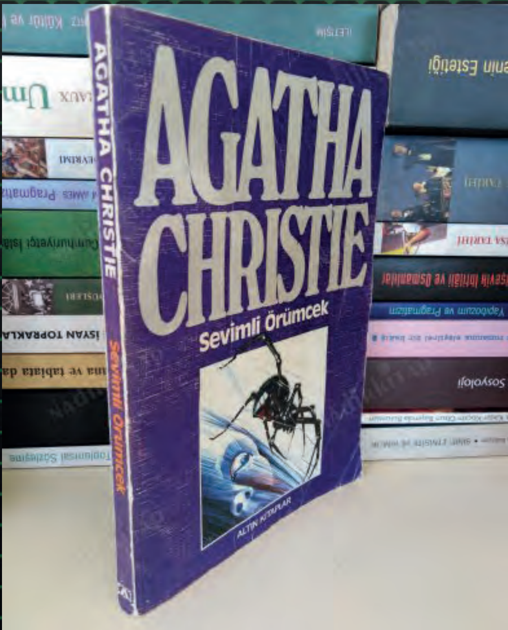
Hayır, bir kere döngüyü başlattık. O vergi kağıdını yırtmayacaktık. Bak şimdi Mayor Onion kendini siborg yaptı. Bir turp olarak biz de katkıda bulunduk. Ama oyun böyle! Oğlum inanılmaz yapmak istemiyorum şu anda Mayor Onion'un istediği şeyleri. Adam bize saldıracak, son boss bu salak soğan olacak kesin ve onu bu hale getiren biziz!! (Neyin metaforu lan bu? Çok sinirlerim bozuluyor.)

Dişlerimi gıcırdata gıcırdata ne istiyorsa yapıyorum tabii. Domuzlardan mı kaçmıyorum, acayip kozmik canavarlara mı kafa tutmuyorum… Hayır bırakamıyorum da! Üstelik cidden zor!! Nasıl bilendim ama var ya. En sonunda "bitiriyorum" oyunu. O lanet soğanı da soyup soğana çeviriyorum. (Ehe.)

Ve öğreniyorum ki gizli bir sonu varmış, ben kaçırmışım. ■ GÜLHİS

MEDYA

KİTAP // FİLM // ALBÜM // ANİME



AGATHA CHRISTIE

SEVİMLİ ÖRÜMCEK

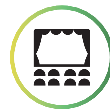


Daha önce de birkaç kez Agatha Christie'yi ne kadar çok sevdiğimi söylemişimdir, hiçbir Agatha Christie oyununu kaçırmamam da bu sebeptendir. Sevimli Örümcek de Christie'nin ilk okuduğum kitaplarındandı ve özellikle de mor kapağı ve kapaktaki örümcekle aklıma kazınmıştı.

Tabii o zamanlar Altın Kitaplar'ın tüm Türk okurları yediğinin farkında değildik. Çünkü Agatha Christie'nin Sevimli Örümcek diye bir kitabı yoktu. Nasıl, harika değil mi?

Kitabın özeti "Hırslı ve zeki Janie Cox, yıllar sonra okul arkadaşı Florence Bravo'yla karşılaşmasından sonra kendisini hiç ummadığı olaylar içersinde bulur." şeklinde. İçerisinde orijinal adı da yok, orijinal eserin basım tarihi de. Bu aslında gerçek bir cinayet davası, Charles Bravo'nun gizemli ölümü diye ararsanız hakkında bilgi bulabilirsiniz. Kitapta da bu dava anlatılıp sonunda da güya Agatha'nın olaya getirdiği çözüm anlatılıyor. Kimin yazdığı bile belli değil yani. Kitaplıklarıma bu şekilde "karışmış" kitap sayısının hiç de az olmadığına da emin olun. ■ **ESER**

BACK TO THE FUTURE





Türkiye'nin özel kanallarıyla birlikte milyonların ekranlara kitlendiği dönemde benim bıngıldağım yeni yeni sertleşmeye başlıyordu. Aklımın ermeye başladığı dönemde Star mavi logosuyla 80'lerin kült filmlerini ekranlara taşıyordu. Gelece Dönüş ile de böyle bir sinema kulübü akşamında tanıştım. Hill Valley'in savruk delikanlısı Marty ve çılgın bilim adamı Emmet Brown'ın zaman mekan tanımayan serüvenleri beni büyülemişti. 1985 yılında başlayıp, 1955 yılına uzanan ve sonrasında tekrar 1985 senesinde biten ilk Back to The Future filminin ardından mahalledeki terk edilmiş tırdan bir zaman makinesi yapmak gibi çılgın fikirlerim bile olmuştu.

Robert Zemeckis ve Bob Gale'in senaryosunu kaleme aldığı Steven Spielberg'in yapımcılığını üstlendiği Geleceğe Dönüş filmi bir de Oscar ödülü kazanmıştı. Aradan geçen dört senenin ardından önce Back to The Future 2 sonra 1990 senesinde de üçüncü film ile seriye son nokta koyuldu. Her ne kadar ben çok büyük bir hayranı olarak üç filmi de bir başka sevsem de şüphesiz içlerinde en özeli ilk filmdi. Orijinal senaryo taslaklarında DeLorean yerine bir buzdolabı zaman makinesi olacakmış. DeLorean belki hiçbir zaman kendi sektöründe bir dev olamadı ama Geleceğe Dönüş sayesinde DMC-12 de kült olmayı başardı. ■ **OĞUZ**





BLIND GUARDIAN

NIGHTFALL IN MIDDLE-EARTH (1998)

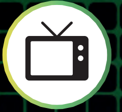


O dönem çılgınca Hobbit, Yüzüklerin Efendisi, Silmarillion üçlüsü arasında dönüp duruyorum. Okuyorum, bitiriyorum, bir daha okuyorum. Bunu gören bir arkadaşım da usulca yanaşıp bir CD bırakıyor önüme. Bakıyorum, kapakta "Nightfall in Middle-Earth" yazıyor. Bir kaşım kalkıyor haliyle: "Aa, Middle-Earth diyor bu?" "Kapağına dikkat et asıl" diyor. Bakıyorum, kafasında ışıldayan Silmaril'lerle tahtında oturan Morgoth mu o?! Lúthien'in dans edişini izliyor hem de! "Silmarillion bu?" diye şaşırıyorum, arkadaşımsa sırıtarak "Eve gidince bir dinle bunu." diyor.

Blind Guardian'la tanışmam da böyle gerçekleşiyor. Sonrasında hem albümün hem grubun hastası oluyorum, eski albümlerini de bulup kasetlerin şeritleri birbirine dolanıp çözülmeyecek hale gelene kadar defalarca baştan dinliyorum. Ama bugün bile hâlâ o ilk dinlediğim Nightfall in Middle-Earth'ün yeri bende bambaşka. Hani şu internet çağında Tolkien'ın Legendarium'una meraklı olup da Blind Guardian'ı bilmiyor olmanıza ihtimal vermiyorum pek ama bir şekilde habersiz kaldıysanız da artık biliyorsunuz. War of Wrath'ta birbirine çarpan kılıçların ve Morgoth ile Sauron'un diyaloğuyla başlayan albüm Blind Guardian'ın hâlâ en başarılı işi desem kimse karşı çıkmaz herhalde. Albüme de adını da veren, Fëanor ve oğullarının ağıtı Nightfall, bangır bangır girişiyle Fëanor'un öfkesini yaşamanızı sağlayan The Curse of Fëanor, gençliğimizin bir kısmını "Mirror Mirror on the Wall" diye eşlik ederek geçirmemize sebep olan "Mirror Mirror", benim Silmarillion'daki favori hikâyem olan Beren ile Lúthien'i anlatan When Sorrow Sang ve tabii ki Fingolfin'in Morgoth ile olan efsanevi düellosunu anlatan Time Stands Still (At the Iron Hill) gibi tonla unutulmaz parçaya ev sahipliği yapan albümde gerçekten de boş geçen şarkı yok adeta. Aralardaki atmosferik ve kısa hikâye sekansları da cabası… ■ **CAN**



PERFECT BLUE (1997)



Satoshi Kon eğer yaşasaydı bugün anime dünyasını anlatım açısından ileri götürecek hangi tekniklere başvururdu bilmiyorum ama onun özgün sesinin eksikliğini günden güne daha derinden hissediyorum kendi adıma. İşte bu dâhi yönetmenin ilk göz ağrısıydı Perfect Blue ve aslında gerçek insanlarla çekilecekken hasbelkader anime olmasına karar verilmişti. Hani düşünüyorum da iyi ki öyle olmuş aslında. Film bizi tecrübeli idol ve genç yıldız oyuncu adayı Mimi Kirigoe'nin dünyasına götürüyor ve onun şarkıcılıktan oyunculuğa geçişinin fazlasıyla gerilimli öyküsünü anlatıyor. Mimi'yi sürekli takip eden bir de sapığı var ve kızın hayatını onun ağzından anlattığı blog sayfası zamanla Mimi'yi de etkisi altına alarak genç kızın gerçekle hayal arasında kaybolmasına yol açıyor. Sarsıcı oyunculuk deneyimleri de bu işe tuz biber ekerken biz de karanlık ve şiddet dolu bir tavşan deliğine doğru serbest düşüşe geçiyoruz.

Kurgu, görsel estetik ve anlatım tarzı açısından bugün bile gayet modern duran film en iyi anlarını gerçekle hayal arasında gezindiği rahatsız edici sekanslarında yakalıyor ki bu sahneler daha sonradan Darren Aronofsky'nin Requiem for a Dream ve Black Swan filmlerinde karşımıza çıkacaklardı. Ben kendi adıma bu filmi çok çok eskiden (sanıyorum 1999) ilk izlediğimde pek anlamamıştım ne yalan söyleyeyim. Yakın zamanda tekrar izleyince (tabii aradan geçen yıllarda maruz kaldığım Japon kültürünün de etkisiyle) filmin ne kadar akıcı, gergin ve ton olarak doğru kotarıldığını, Kon'un sinemasal dehâsını daha bir takdir ettim. Ayrıca 90'ların animeleri görsel olarak halen günümüzdekilerle başa baş gidebiliyormuş onu da teyit edebilirim. Kaybolan masumiyet, akıl sağlığı ve bununla başa çıkma sürecini anlatan Perfect Blue anime severlerin es geçmemesi gereken hayli başarılı ve sürükleyici bir psikolojik gerilim. İnternet'teki siber zorbalığın olası etkilerine çok önceden dikkat çekmesiyse ayrıca takdire şayan. ■ **EREN E.**

Oyungezer

SAYI: 175 - 2022/05

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Aygen Göriş, aygen@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Anton Semchenko, anton@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Billur Yasa, billur@oyungezer.com.tr
Burcu Arabacı, burcu@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mert Gökhan, mertgokhan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Oğuz Erdoğan, oguzerdogan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pelin Yiğit, pelin@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar:
Mustafa Korkmaz

setimedia

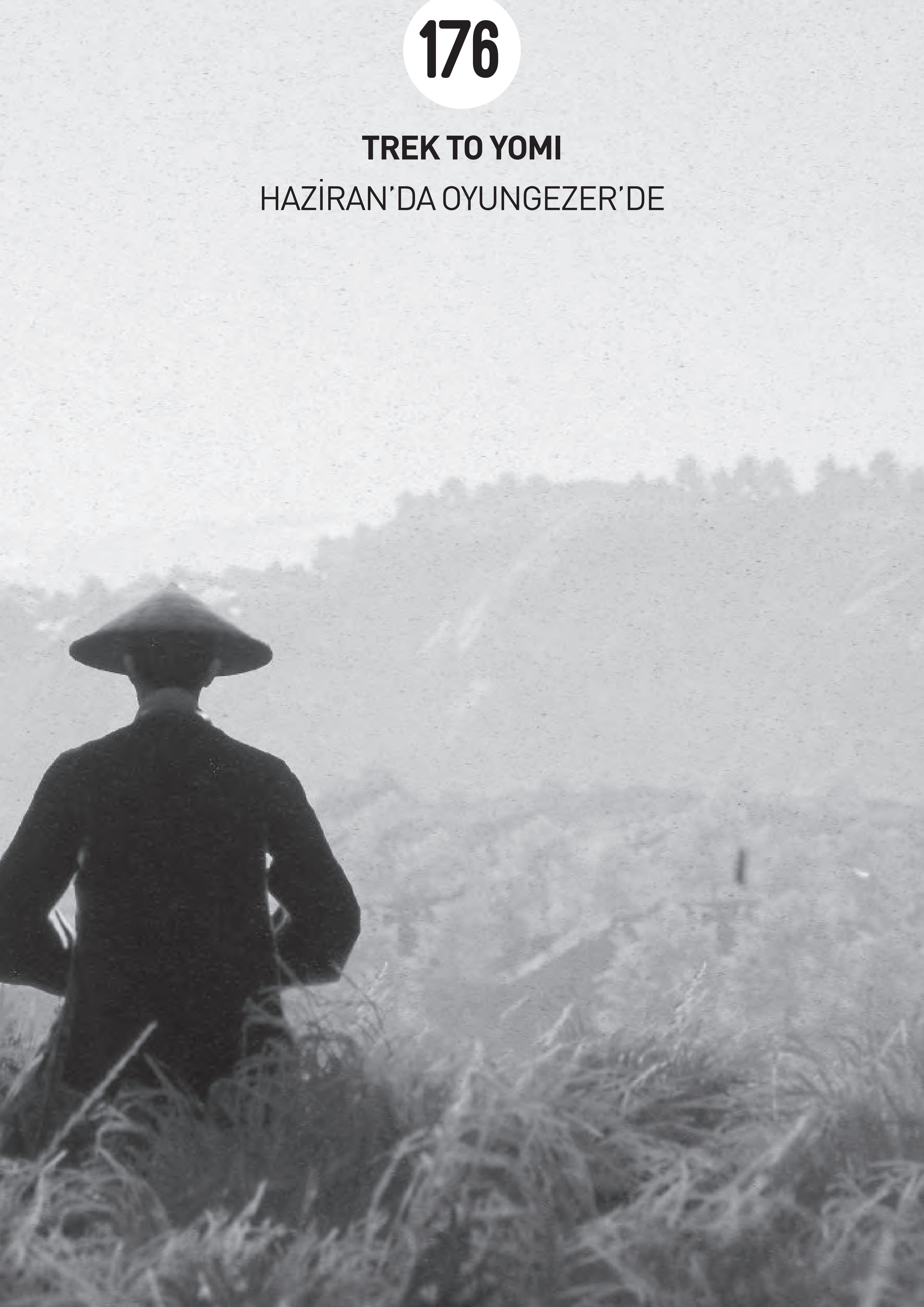
Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

Yönetim Yeri:
Göksu Otağtepe Caddesi, No:65, Anadolu Hisarı
Beykoz / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.


176
TREK TO YOMI
HAZİRAN'DA OYUNGEZER'DE

OGZ

www.oyungezer.com.tr